TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：超大特辑—五星物语·神曲
前线任务2(PS) 佣兵传说(SS)



悠久幻想曲

海报欣赏















卷首语

一年又这样匆匆过去了，在这辞旧迎新之际该对读者朋友们说些什么呢？照例是应先总结一下经验教训，然后再对未来表示一下决心，算了算了，好象太俗了！我想对读者来说最重要的还是我们的实际行动，过多的许诺与誓言反而会显得虚假。

杂志在1998年里将会有许多更精彩、更贴近读者的活动，具体内容请大家注意每期的广告。

衷心感谢一直伴随"电子游戏与电脑游戏"成长的广大玩友，祝你们新年快乐，万事如意！

本刊明年在版式及栏目方面会作出重大调整，旨在更好、更全面的介绍关于游戏的资讯与攻略，希望大家能继续捧场！

现代电子技术

（月刊）1997 年第 12 期　　（总第 91 期）1997 年 12 月 15 日出版

电子游戏与电脑游戏

目录·目录·目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

☆超攻略道场

☆纵横四海

☆游戏名品

☆特　稿

☆电脑宝岛

☆广　告

本期封面：《恶魔战士》
本期封底：《心跳回忆》
本期海报：《樱花大战》

主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
　　西安小寨纬二街西段 8 号
　　邮编　710061
出版　陕西省电子技术情报站

国内统一刊号：CN61－1224/TN
国际标准刊号：ISSN　1004－373X
印刷：陕西省兴平市印刷厂印刷
发行　陕西电子杂志社发行部发行
发行部地址：西安市雁塔路南段 11 号
　　邮编：710054
　　电话：029－5511930
广告登记证号　陕工商广字 01－036 号
定价　6.50 元



本期刊标

当您集齐十二期刊标并将它们拼在一起寄回本社时，便有机会参加九八年一月的大抽奖活动。

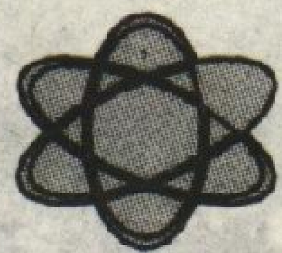
致读者：本刊为方便读者，回报大家的支持，在年底将有许多重大举措，详情请大家阅读杂志广告。

《电子游戏最新指南与攻略》反响热烈，有意购买者请速与本刊发行部联系，莫失良机。

新闻·新闻·新闻·新闻·新闻·新闻

NEWS OF GAME'S WORLD

责编：KING



日本电子技术展'97召开，在此集结了世界上先进的的电子技术

10月6日～10日，在千叶县幕张MESS(日本展览中心)召开了一年一度的电子技术展。



▲由三洋电器制作的3D新感觉技术吸引了许多的人。

由日本电子机械工业会主办的电子技术展，至今已是第36届，参展项目包括电脑、电视、半导体收音机等许多方面。



盛况空前的会场

成为会场焦点的三菱电机的人工视网膜技术，以改造后SEGA SATURN的游戏"奥运竞技"为技术展示范本，当工作人员在装备了人工网膜晶片的镜头前做出动作时，经过人工网膜镜头处理的信号，会使游戏中的选手也做出相应的动作。

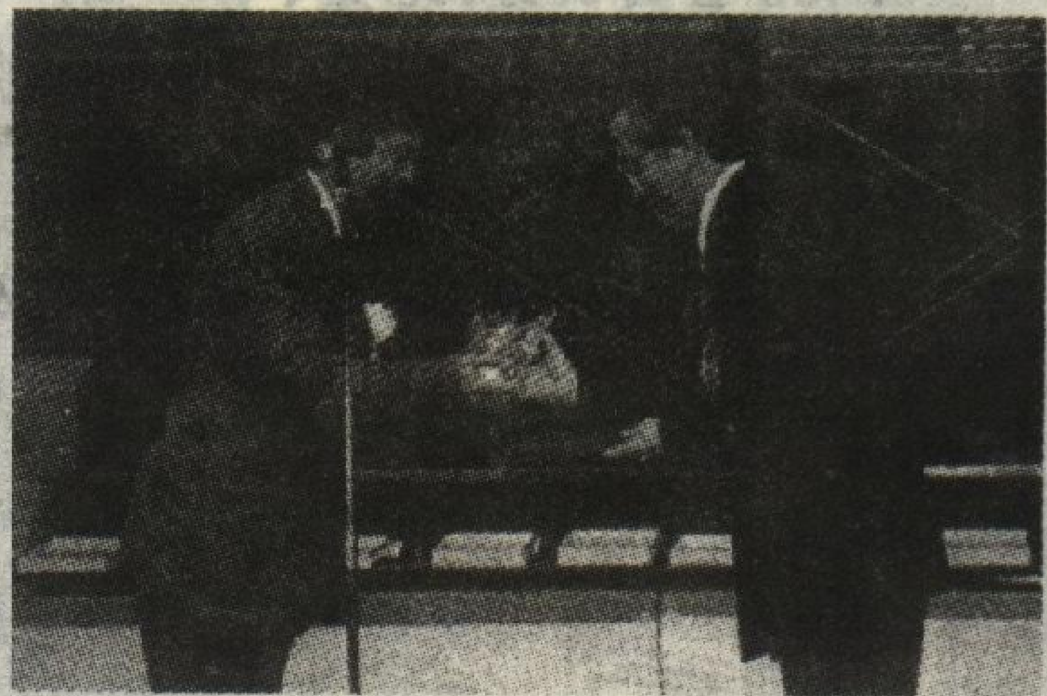


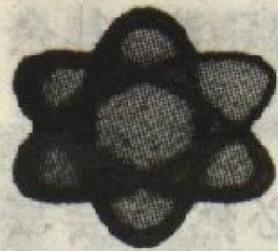
▲"塔罗牌"运用了极为吸引女性的立体映像技术。

三洋电机的展位上，出现了立体映像技术的占卜游戏"塔罗牌"，吸引众多女性玩家驻足。

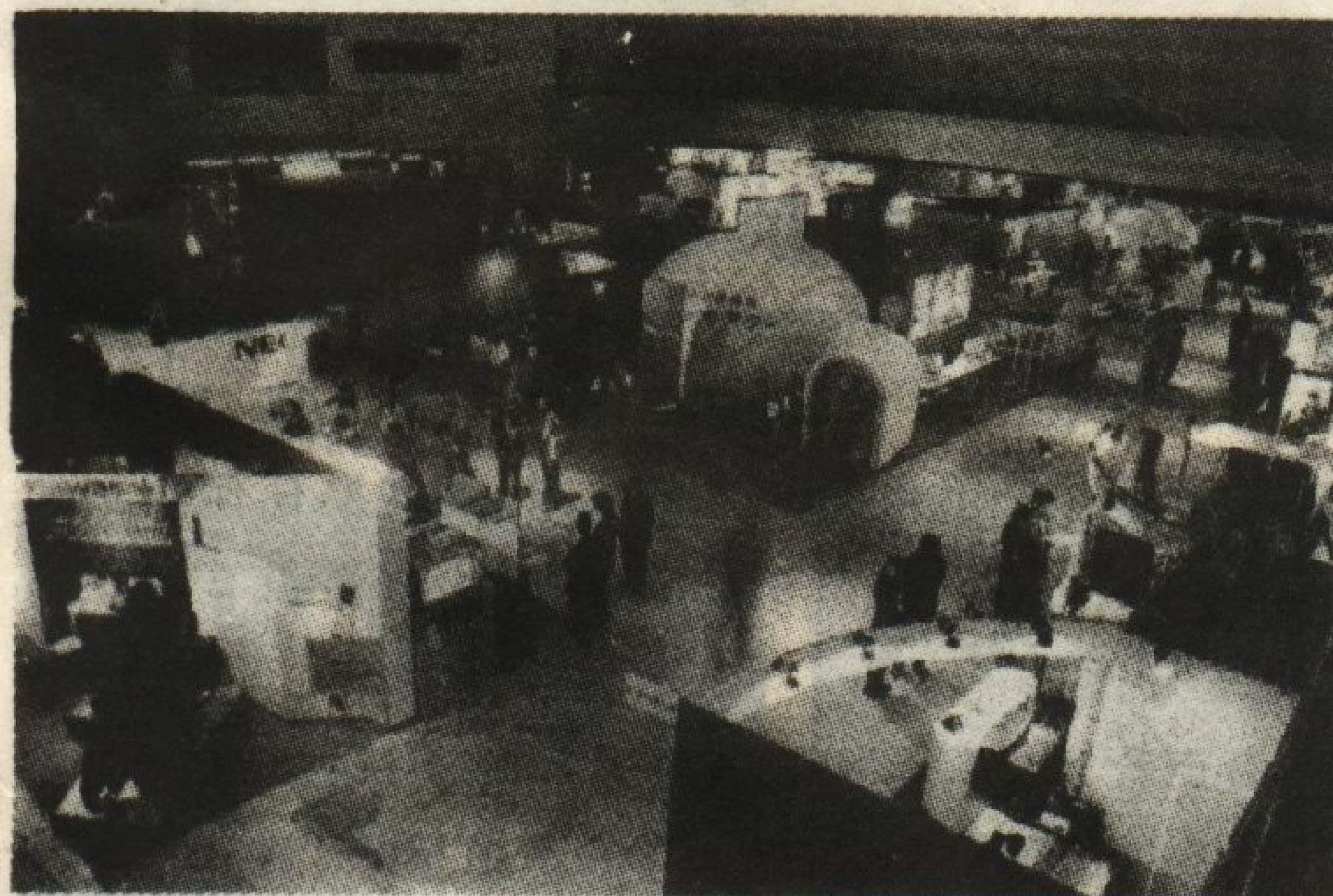
另外会场一角，设有一年来的热门家用GAME产品，像"FF Ⅶ"、宠物蛋等均吸引了大量到场者。

另外，在9日还有一次由宫本茂出席的脱口秀活动，对于业界的现在和未来，宫本陈述了很多见解。





未来3D技术大集合的V.R.EXPO展示会在日本开幕



▲在此次的技术展示会上，汇集了世界上最尖端的VR技术，使来参观者大开眼界，不知这些先进的技术何时能应用到游戏上?

10月9日至12日，在名古屋国际会场，召开了VR技术为主题的展示会。本次大展是由业务用机开始，在各个领域探讨发展VR(虚拟真实)技术的可能性与将来性。

已是第3届的本次大展，共有以NAMCO及T&E等厂商为首，其余还有包括各种企业和大学在内的共39家团体出展。

虚拟真实技术不仅在我们熟悉的GAME方面，其余在技术人员、驾驶员的培训，或其它娱乐中都有着发挥的空间，如这次出展的有NEC的林业机械模拟机、三井造船研究所的小型船操纵模拟机等，也有如奈良尖端科技学院的假想环境系统等。

在本期第一则新闻中提到的三菱的人工视网膜技术及NAMCO、T&E推出的技术也在会上展示，并得到好评。



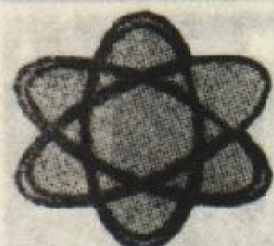
▲运用3D技术模拟林业机械进行伐木，其感觉相当真实。



▲运用3D技术模拟船只的驾驶，看样子如果配上3D立体眼镜效果可能会更好。







SEGA“视点切换技术”取得专利权 不知以后其它赛车游戏将变成什么样子?

特许番号·特许第2687989号
发明名称:电子游戏装置
发明者:铃木裕

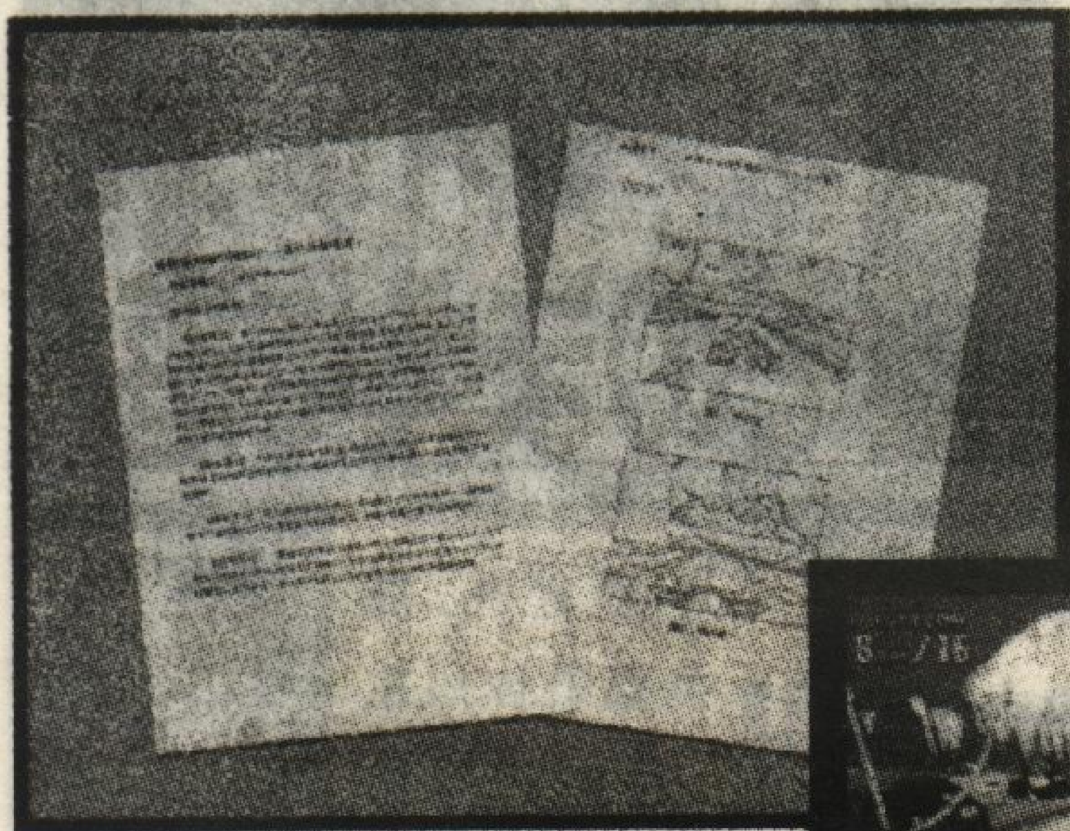
以上并不是在说笑话,而是一个事实,在今年8月底,SEGA公司正式取得了“视点切换技术”的专利证明。从此后所有类型的赛车游戏中若使用此项技术都必须得到SEGA方面的特许(包括街机和家用机),并交纳专利使用费。

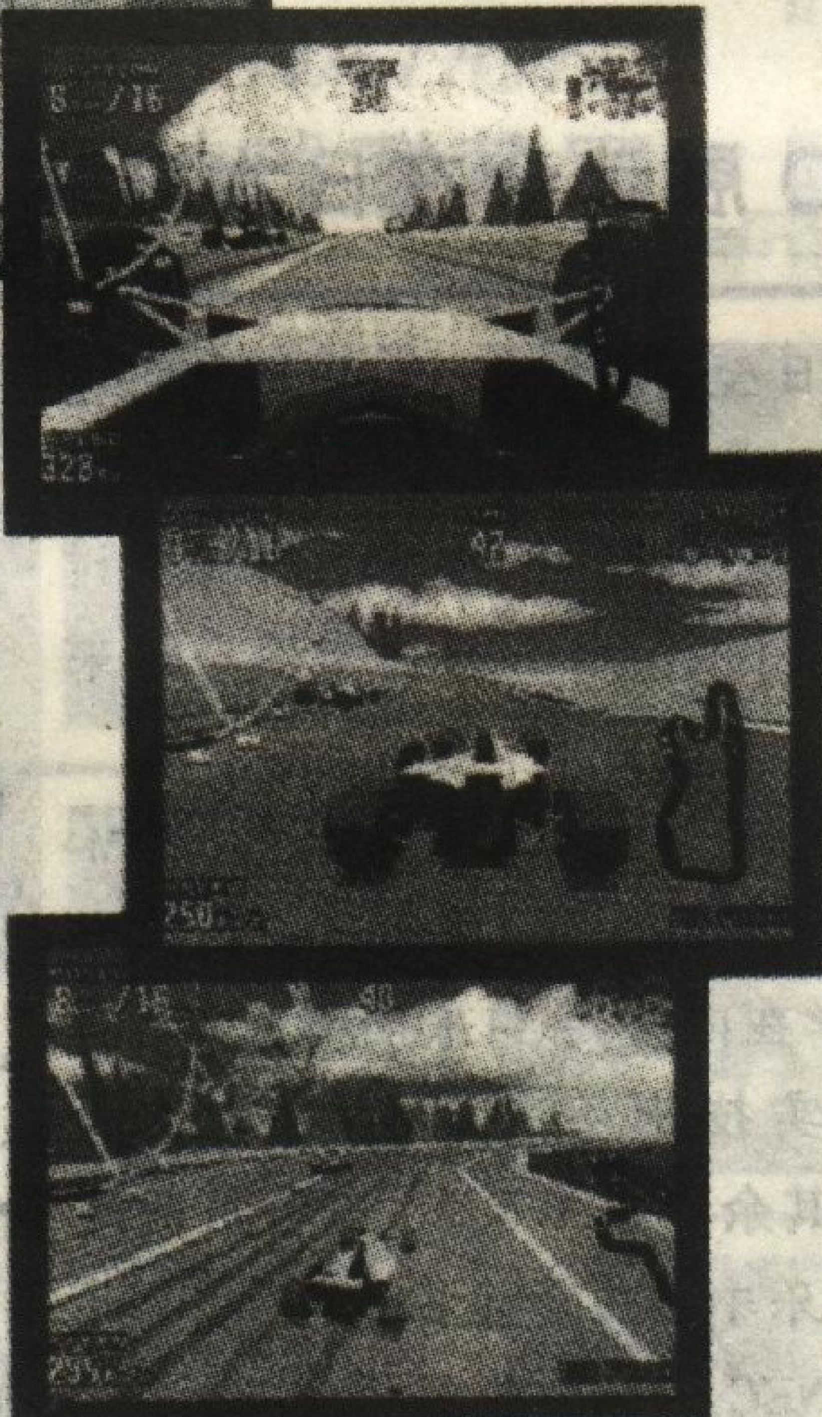
SEGA方面发言人称,该项专利申请早在92年6月便已提直至今日用了5年时间,但是一直没有得到专利局的认可,直至今年下半年才通过。

但发布专利消息后,业界反映非常强烈,一些公司认为这项专利已经被大家所掌握,就谈不上专利可言。尤其是此项专利包括街机和家用机,这是否会导致一些公司制作赛车游戏的热情大减呢?目前还不得为之。但是相信土星会依靠这项专利,在家用机中会生产许多赛车类游戏。不过缺少竞争之后世嘉公司能否重视赛车类游戏的质量呢?

NAMCO公司认为,此项专利应被广大软件制作厂商所掌握。(但是NAMCO在公开场合对此项专利的通过并没有明确的表态)

SCEI等社对此项专利的通过并无明确表态,将来究竟事态会如何发展,尚未可知。

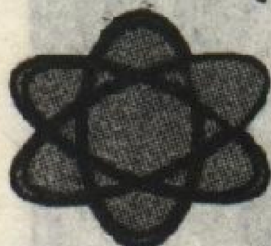




这是世嘉公司取得专利的文件。

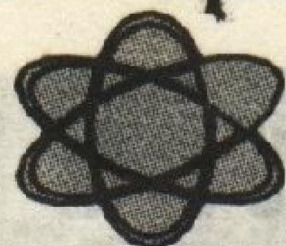
右侧三张图相信大家都已非常熟悉了,它就是第一次采用了“视点切换”技术的游戏——VR赛车。在92年发售的此游戏,的确给广大赛车迷们带来了平时感觉不到的临场感。

今后我们将陆续报导有关其它赛车类游戏的情况,希望大家注意我们的报导。



今年年底又将是热作发卖狂潮

利用圣诞节和新年进行热作发卖,这是日本游戏业界贯用的手法。在今年年底将要发行的著名游戏非常多,各机种各厂商都会有大动作,这虽然是广大游戏迷们的希望,但是到时又如何进行选择呢?

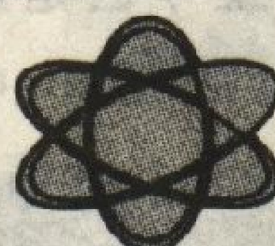


HUDSON参入PS

10月7日,在东京银座的SONY大楼,HUDSON召开了参入PS主机的软件发布会。两款软件分别是“桃太郎电铁7”、“炸弹人世界”,预定于12月中下旬发售,会上展示了两作品的DEMO画面。并据发言人称来年将在PS推出大作RPG。

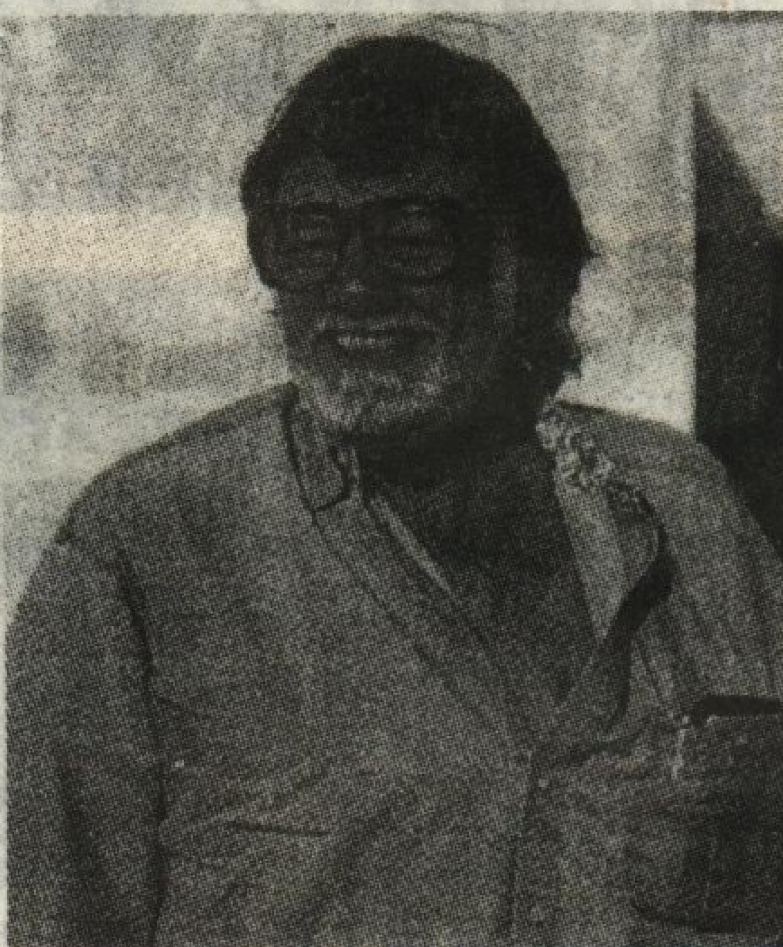






“BIO HAZARD 2”广告片登场。

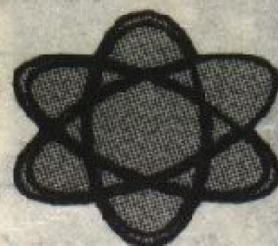




“BIO HAZARD(生化危机)”作为CAPCOM的大作AVG,一直为玩家所称道,其续作亦为人们翘首期待,就连游戏推出前,电视广告的拍摄也下了大本钱。

近日已在日本放送的这则“BH2”电视广告,是在洛杉矶拍摄,由曾执导过著名的“活跳尸”的乔治·罗米鲁担当导演,其余制作成员亦全部是好莱坞(HOLLY WOOD)的人马。

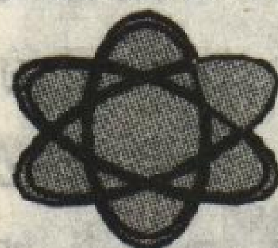
以高水平广告片如此声势地打头阵,想来作品必然不会辜负众望吧。



索尼引进新技术

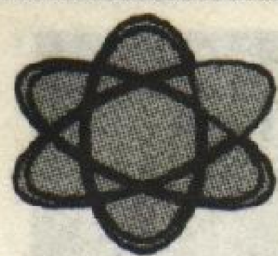
在美版PS游戏《CART World Series》中采用了“X-360”的新技术,此项技术是会提供最新的音像效果,不需要任何附加的硬件设施,便可以将立体声分为9个声道。这为许多没有拥有功放的玩家提供了方便。

据PS厂商声称,此项技术将逐渐引入到家用游戏机中,相信在98年会有不少的游戏支持“X-360”这项技术,到时我们只要通过简单的立体声音箱,便可以体验到功放达到的效果。

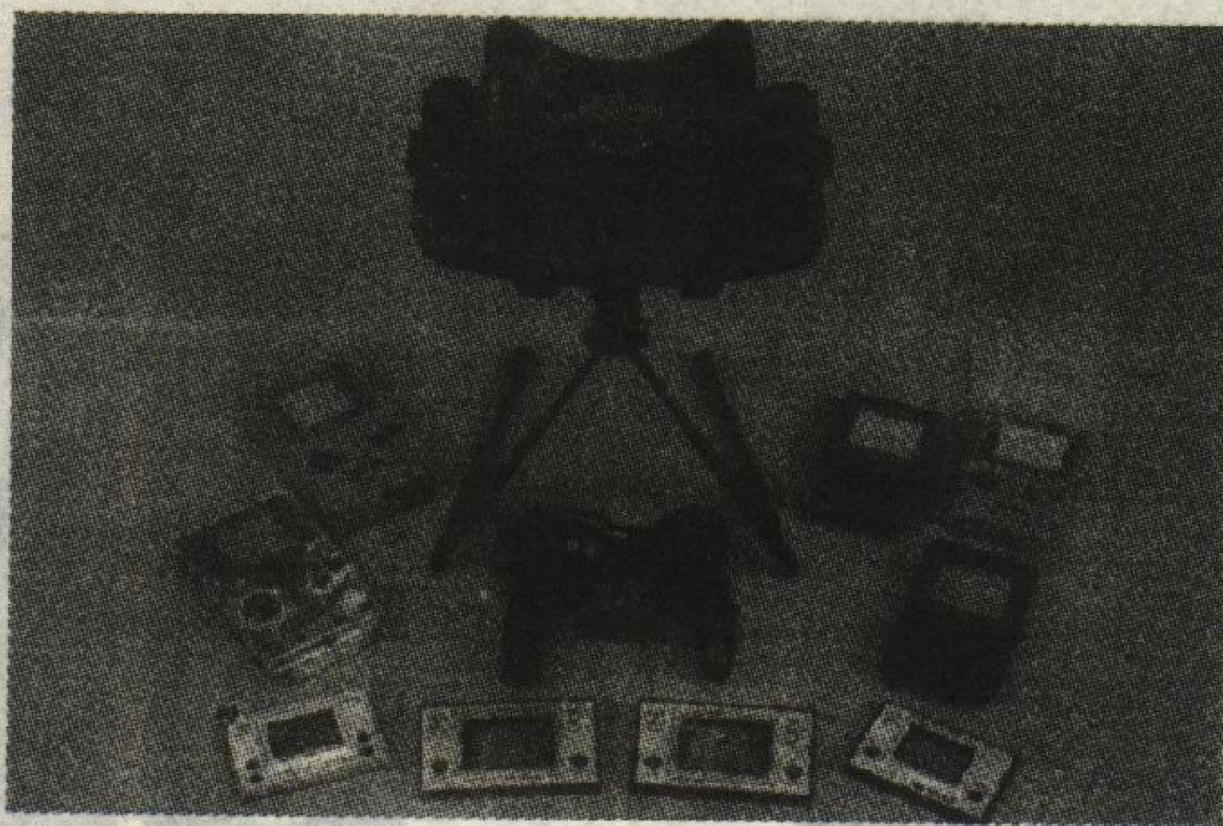


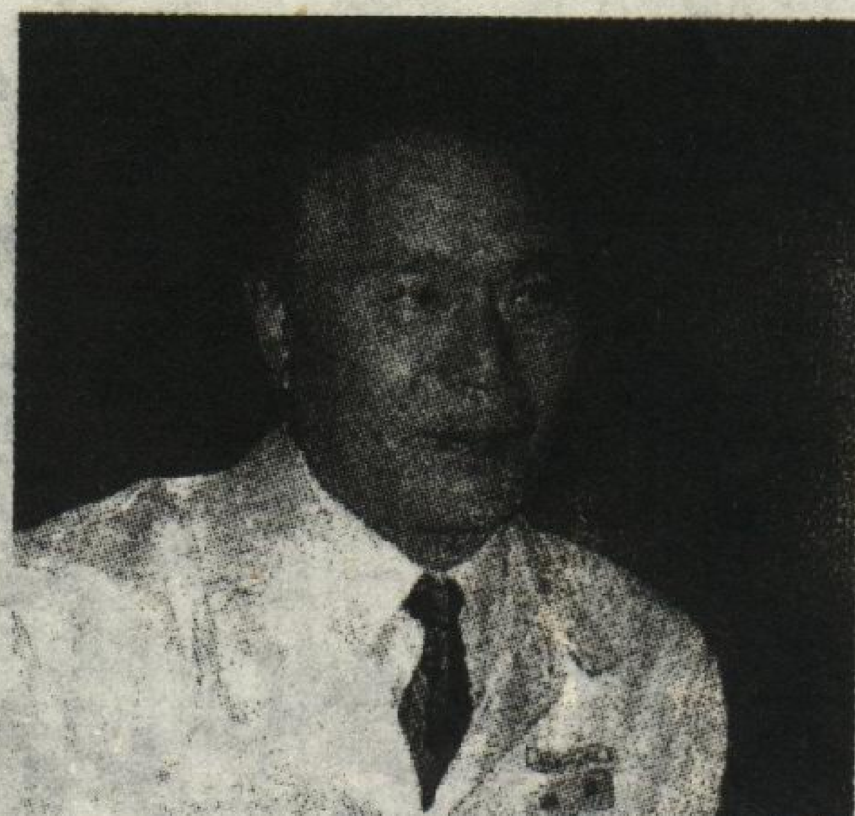
会用MODEL 4制作《街霸Ⅳ》吗?

目前日本业界盛传SEGA正在全力开发MODEL 4基板,并用此基板制作《街霸Ⅳ》。不过目前SEGA公司表示,MODEL 4并不是现在开发的主要基板,SEGA公司正在研制新的游戏开发技术,他们认为就目前的水平,MODEL 3基板已经足够了。所以用MODEL 4制作《街霸Ⅳ》可能只是传闻而已。



英年早逝，令人叹息



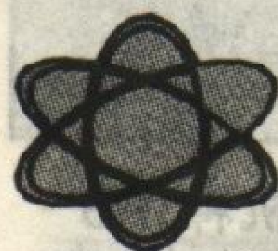


10月4日，株式会社COT(コト)社长横井军平先生，在交通事故中不幸身亡，享年56岁。

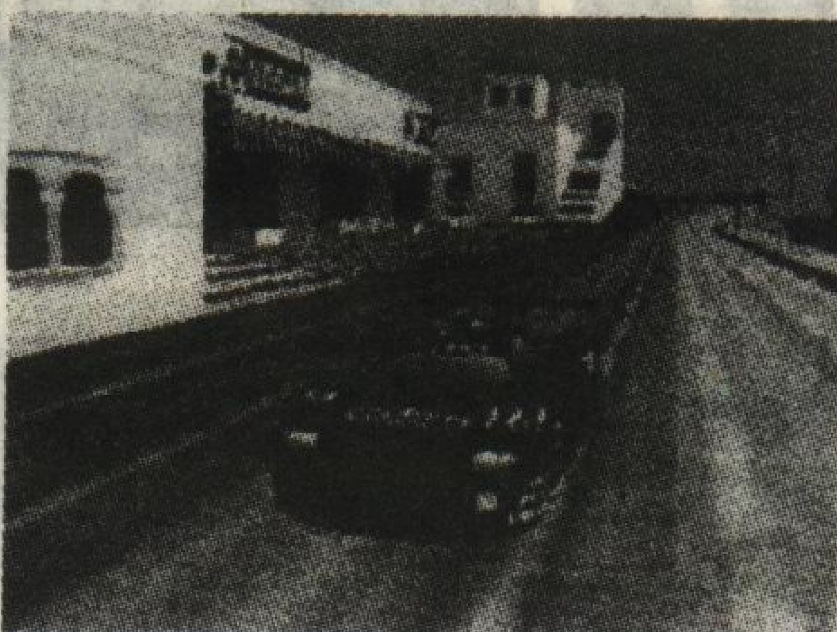
横井是原任天堂开发部部长，出自其领导开发的主要产品包括80年的掌机GAME WATCH、89年的GAME BOY、95年的VIATUR BOY等，GAME主机在今天通用的十字键也是他的发明，此外，宠物蛋的构想也最早产生于他的脑海。97年8月，横井退出任天堂9月成立自己的公社COT，正当欲大展拳脚，却不幸逝于意外事故。

同样在10月，中国北京也失去了一位有声望的业界人仕，中国少儿基金会北京纵横现代电子公司副总经理王蓬先生，亦不幸在车祸中辞世。王蓬先生在过去的数年间，为国内街机市场的繁荣做出了相当的贡献。从当年一个小规模的纵横公司，到今天颇具规模和声望的以恒天为商标的综合性企业，王蓬亦功不可没。

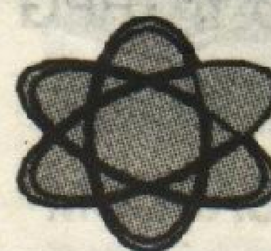
对以上两位的不幸逝世，本社在此谨致哀悼之情。



“山脊赛车2”登场？实际是非卖品特别版



NAMCO近日公布一款PS版“山脊赛画R390GT1特别版”，此消息曾经引起广大“山脊赛车”迷的很大重视。但实际上，这只是为给日产(NISSAN)公司的同名GT赛车在10月底至11月初的东京汽车展上进行宣传而制作的。将会是非卖品，至于说怎样得到这部作品，可能只有参加东京汽车展才行。

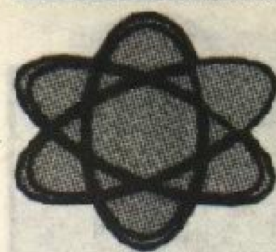


“超能力大战联谊活动召开！



10月11日，TAITO在东京都产产贸易中心举办了PS版作品“超能力大战·方块大战”的联谊活动，现场参加者多达3百余人。

会上除了由玩家进行GAME大会为主体外，同时公开了对战格斗版：超能力大战”的续篇，“超能力大战2012”的DEMO，预计该作品将于来年春在街机登场。

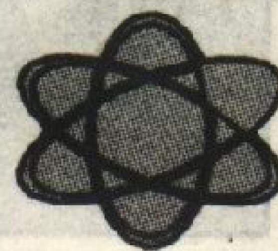


SCEI新作试玩版，免费发送85万份！

SCEI将预定于年底推出的数款PS作品，目前集合在两张碟上推出简易版。而且大量免费送出供玩家试玩。

这份名为“好孩子的体验版”的光碟，在11月中旬开始向全日本的连锁店、PS联谊会发送，全部共85万份。

虽然免费赠送的试玩版有85万之多，但是国内玩家可能无法得到了。



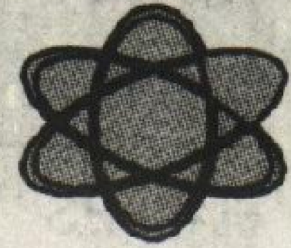
SNK推出广播剧





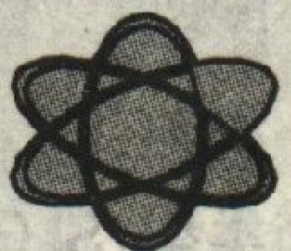
由10月10日起，一出每周一次的广播剧“ねぁちゅぴ”在大阪电台、日本电台及东京电台开始播送。

该剧由SNK推出，以侍魂的娜可露露与莉姆露露姐妹为主人公，在游戏中担当两人配音的生驹治美与神谷均子亦会在剧中同样出演。



登峰造极的GAME奖项

夏威夷旅行、豪华跑车、美国电玩展参观券及双程机票……上述种种，若你是日本的玩家，便有机会得到。过去的一年间，在GAME大赛或纪念活动的问答中设置的奖项，已达到了登峰造极的程度，如BANDAI是100万日元的奖金、SEGA是德国旅行、日本TELENET是夏威夷旅行、EAV是日产的GT-R33跑车……等等。如此大胆而豪华的投入，让人更了解到日本作为商业社会国家在娱乐业方面的发达。



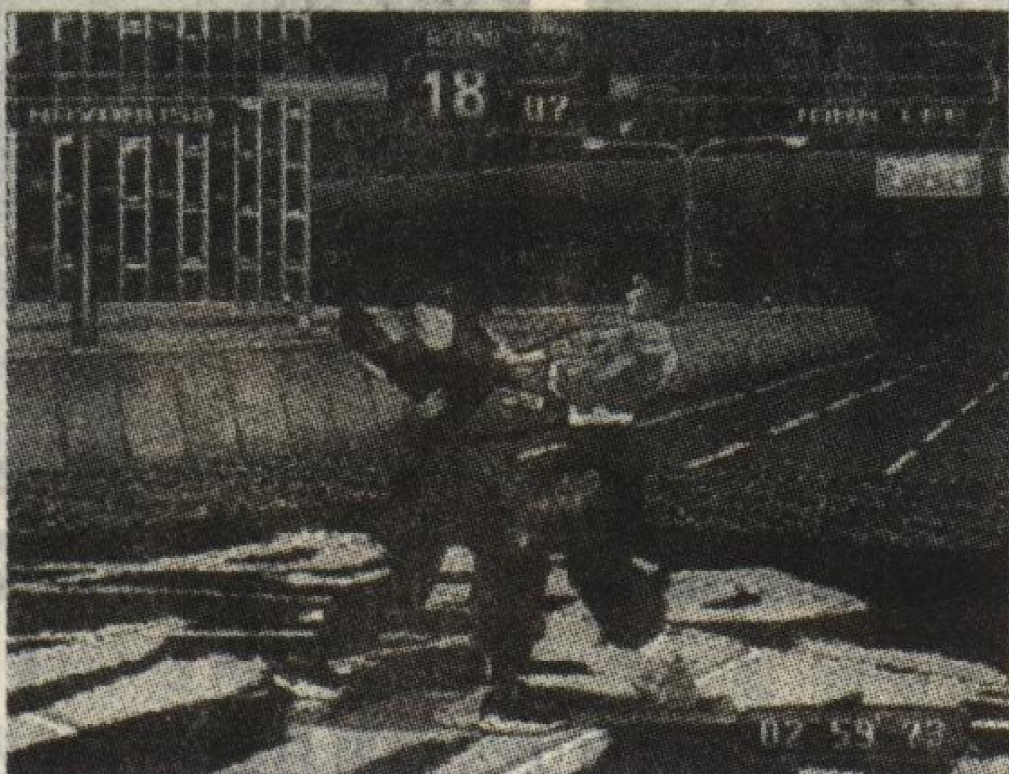
海外热门街机作品排行榜

游戏名	厂商	类型
1.VR战士3	SEGA	ACT
2.铁拳3	NAMCO	ACT
3.VR足球2	SEGA	SPG
4.恶魔救世主	CAPCOM	ACT
5.电脑战机	SEGA	ACT
6.最终马王	NAMCO	SPG
7.死亡屋	SEGA	STG
8.失落的世界	SEGA	STG
9.SCUT RACE(PLUS)	SEGA	RAC
10.口袋战士	CAPCOM	ACT

日本 GAME 热作排行榜

11月14日发布 TOP TEN TOP TEN

1



生与死

机种:SS
类型:ACT
厂商:
TECMO

2



口袋妖怪

机种:GB
类型:RPG
厂商:
任天堂

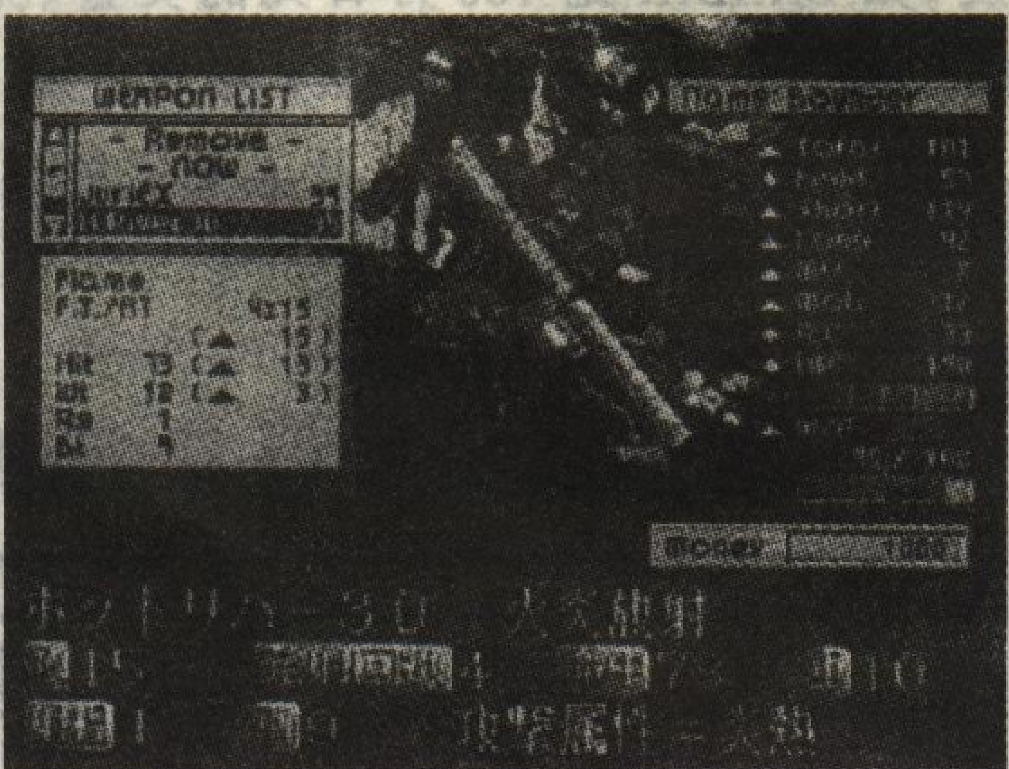
3



高尔夫

机种:PS
类型:SPT
厂商:
SCE

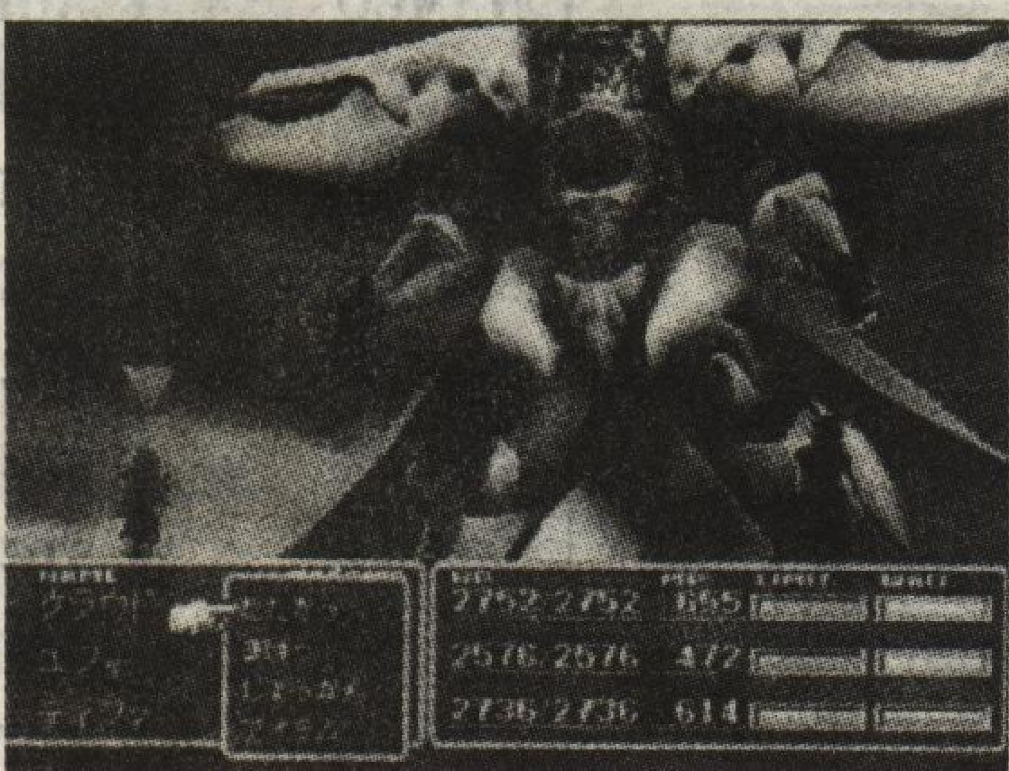
4



前线任务 2

机种:PS
类型:SLG
厂商:
史克威尔

5



太空战士Ⅶ国际版

机种:PS
类型:RPG
厂商:
史克威尔

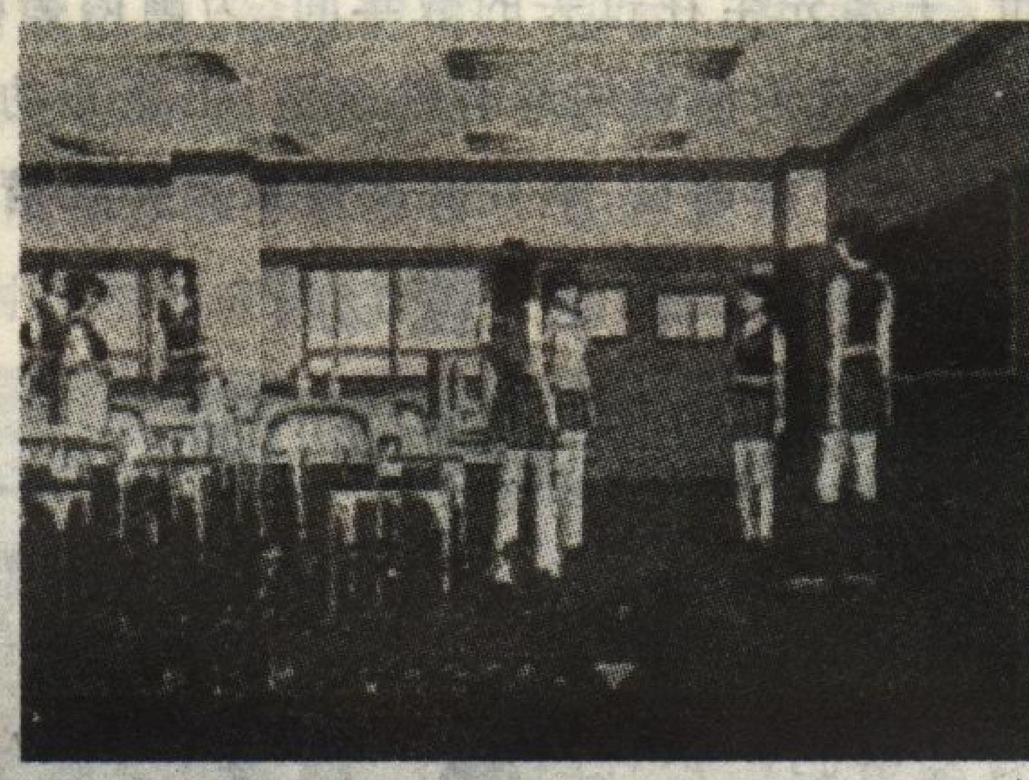
6



生化危机 1.5

机种:PS
类型:AVG
厂商:
KONAMI

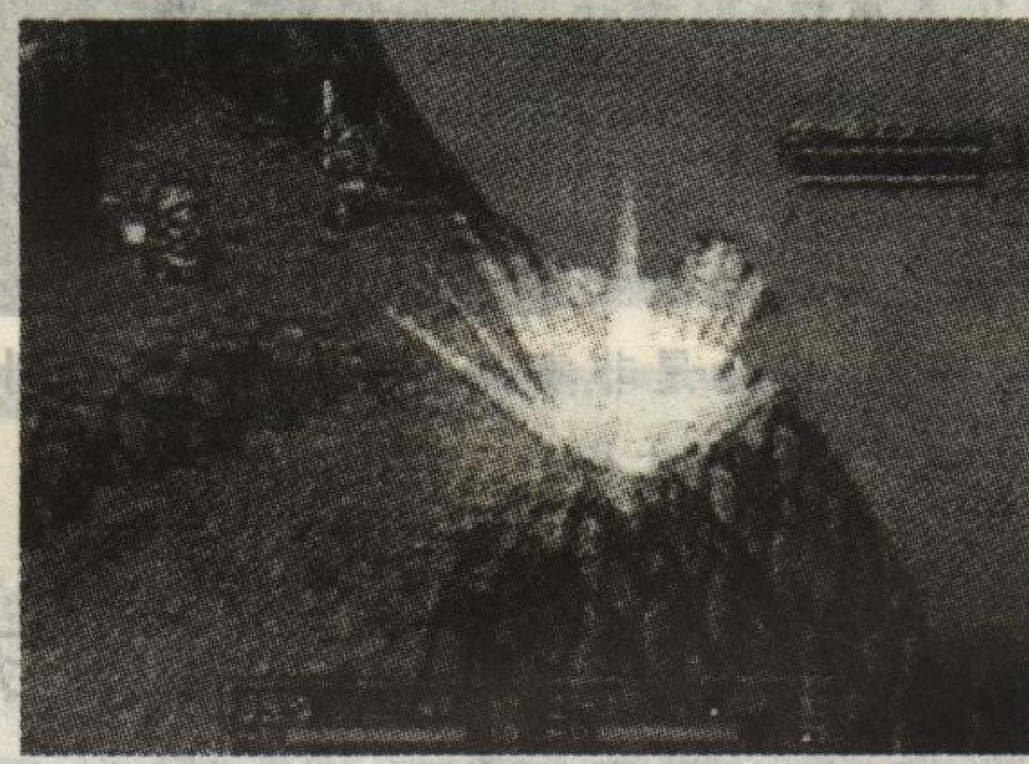
7



夜光症候群

机种:PS
类型:AVG
厂商:
HUMAN

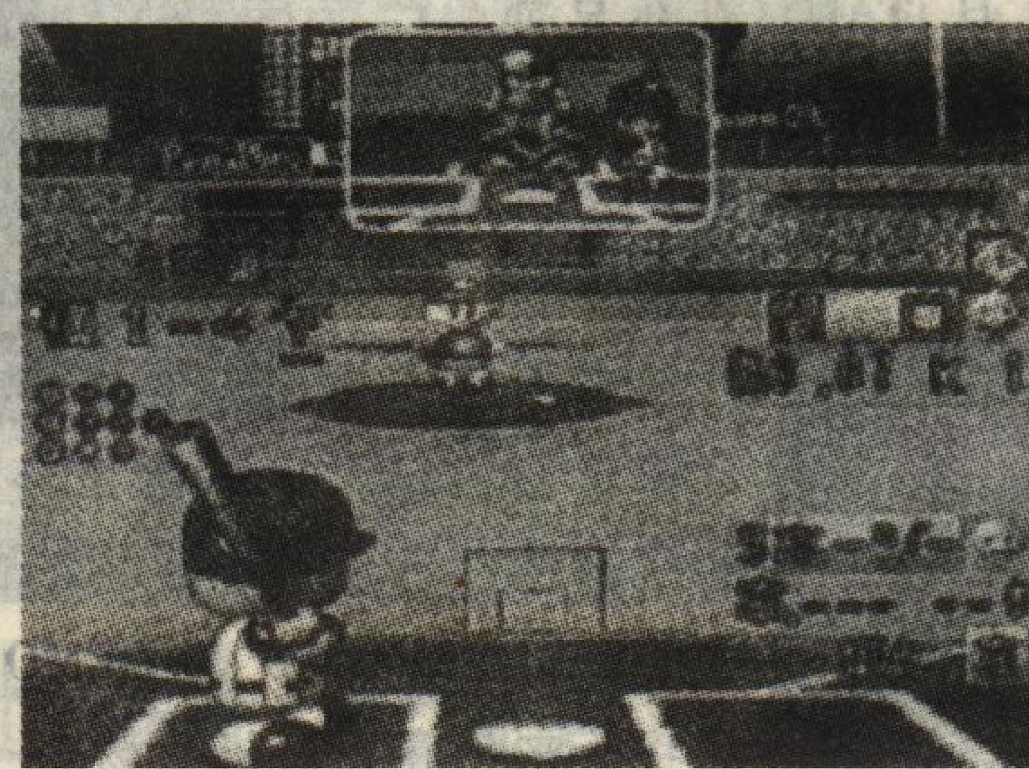
8



龙战士 3

机种:PS
类型:RPG
厂商:
CAPCOM

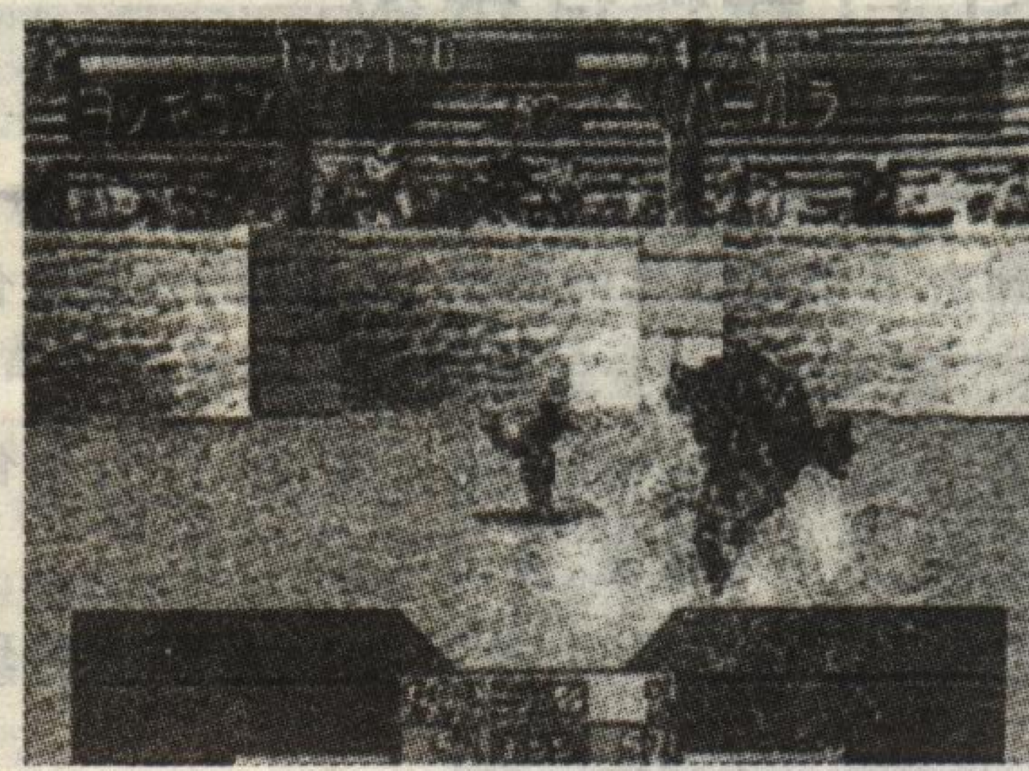
9



97 实况棒球

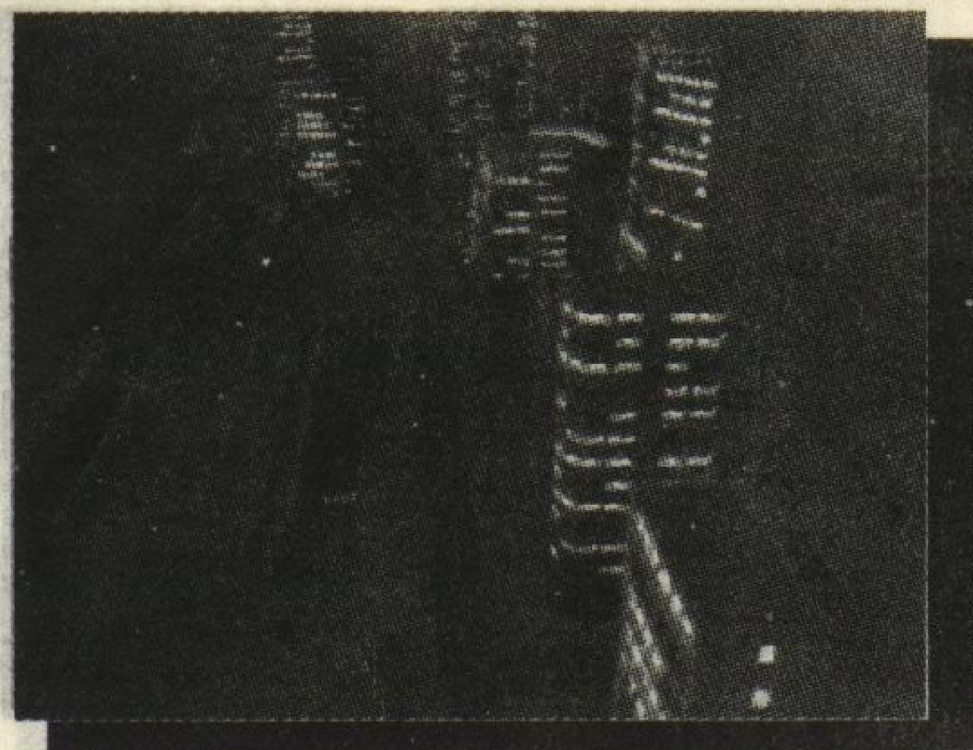
机种:PS
类型:SPT
厂商:
KONAMI

10



怪物农场

机种:PS
类型:SLG
厂商:
TECMO



A列车5



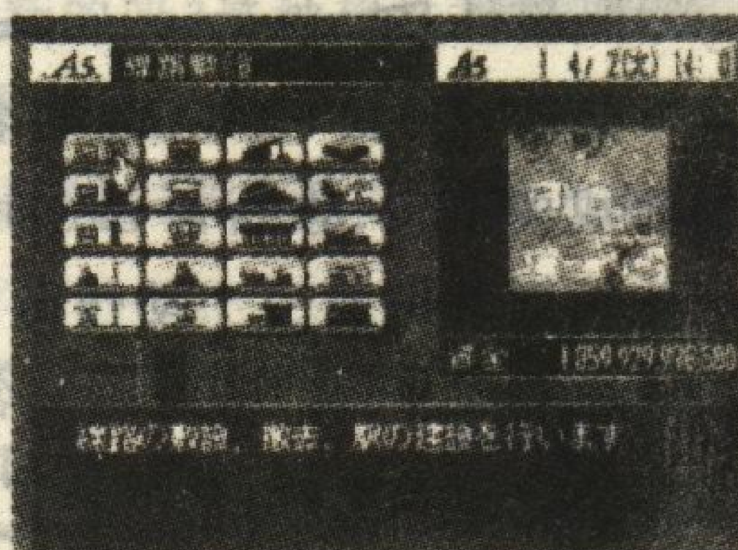
著名运营系列的最新篇

类型：SLG
媒体：CD－ROM
厂商：ARTDINK
发售日：97年12月

责编/E·T

人气铁道经营模拟游戏的最新作





以铁道会社经营，并且可以自己开发都市建设的"A列车"系列的最新作隆重登场。今次游戏为了使玩者可以更加熟练地操作而对新系统作了全面地改良。游戏的操作介面更加亲切友好，这种设计是基于一切初玩者而考虑的，而对于资深的玩家这种设计更加为其提供了方便。在前作《A列车4》中出现的"车窗模式"被今回进化成为新的游戏系统——3D模式。在此模式中玩者可以通过视点的变化来对自己很建设的都市以及铁路设施有一个完整的了解。这样自己精心设计的都市以及其美丽的风景都将尽收眼底。这样《A列车5》无论是从画面上还是从游戏系统上都有了重大的变化，而这种变化将会给众玩家带来无限的乐趣。

体现A5乐趣的三个要点

① 在多彩的地图上制作街市

在A5的地图上不但可以配置特殊的建筑物，而且还可以建设极富特色的都市，而这些建筑包括了大阪城、浅草寺等一些十分著名的地方。地图本身就收录了许多名胜古迹，而你还可以在这些基础上再建造更时代化的东西。地图上还可以指定纬度，你可以建设出四季如春的城市，也可以建造出冰雪覆盖的白夜都市。



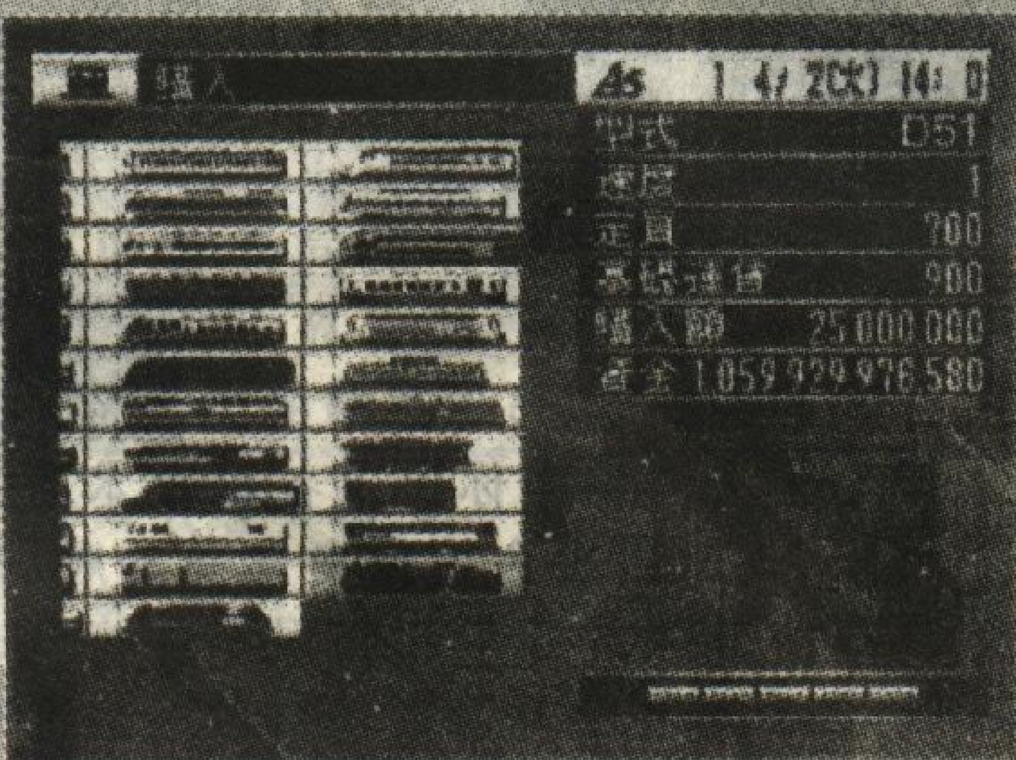
◀真实再现各名胜古迹

利用3D视点眺望街市▶



② 收录了多种受欢迎的车辆

可能铁道迷们十分关心登场车辆的种类，在A5中在大量的人气车辆登场，特别是追加了蒸气机车，你可以让其城市风景如画的山间城市，也可使其城市高楼林立的现代化大都市，到底城市的建设方向是怎样的呢？这就要求玩者开动好智慧的大脑了。



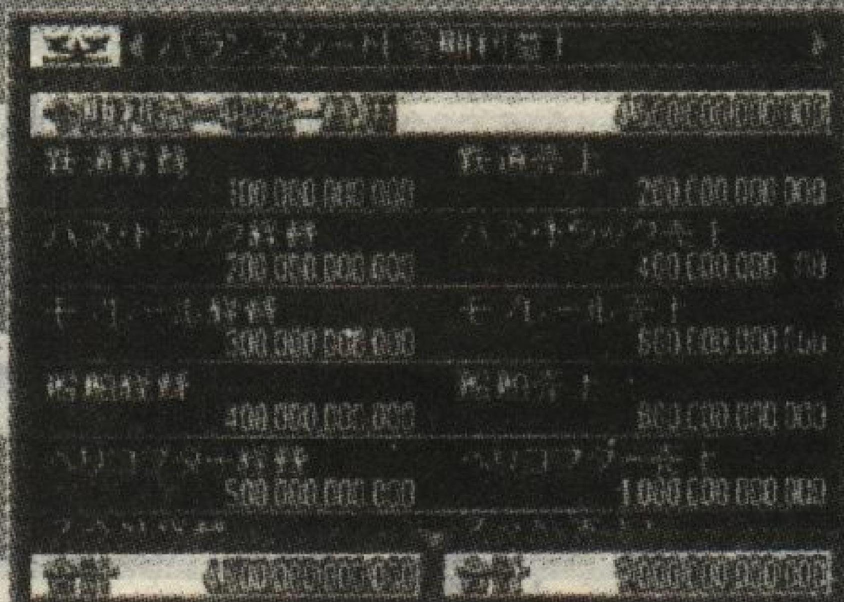
高速列车也有登场▶



◀各种效果极为真实

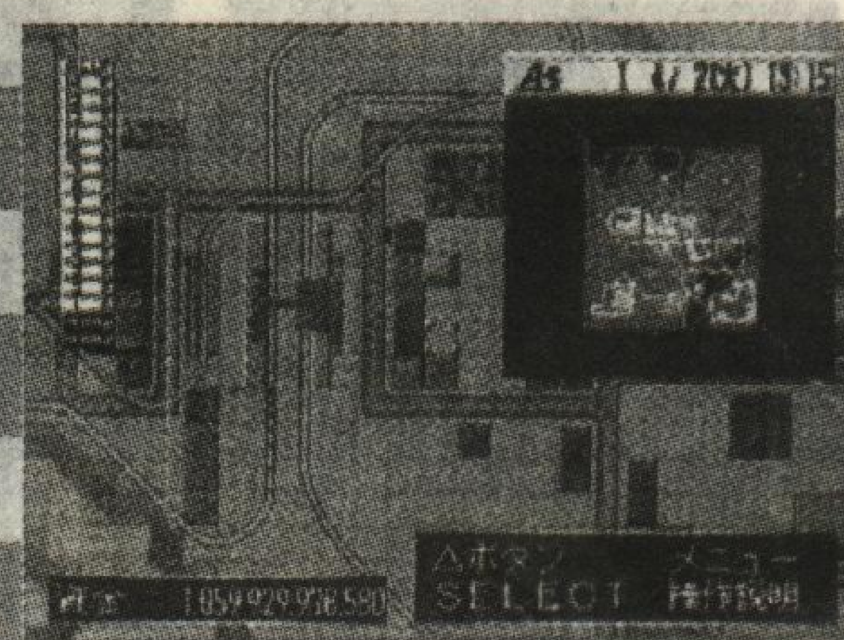
③ 极为充实的2D模式

在建设画面上A5与前作不同，前作基本是以斜向45度的方式体现，这样虽极需真实感，但在整体编排就有了一定的困难，而A5中把这种模式改为2D表现，这样使玩者有了一个高的视点，而在地图上编排各阶段建筑也就十分方便了。在建设中除了铁路还要注重会社的经营，因铁路沿线的各会社的经营状况会直接影响到铁路的收益，当收益达到一定的程度，新型的乘物开发就会出现，而这种不断向前的开发会使铁路向着良性方向发展。



▲把握住各种经费的使用

▼建设富有个性的新都市





兵蜂 RPG



由著名射击游戏改编而成的RPG。

类型:RPG
媒体:CD－ROM
厂商:KONAMI
发售日:未定

责编/E·T

可爱的兵蜂又同我们见面了

此游戏是由 KONAMI 著名的射击游戏改编而成的 RPG,想当初 SFC 时代 KONAMI 就把此系列改编成一个动作游戏,而那时这个游戏凭借着"兵蜂"系列的知名度在玩者当中受到了广泛的好评。看来某个游戏一旦成名,那么有关它的一切都会成为关注的焦点,就象近年来的"心跳"系列。KONAMI 把自己的许多著名游戏经过再包装后推出一般都会受到玩家的肯定。

▼颇具亲切感的 RPG 形式





~ STORY ~

STORY

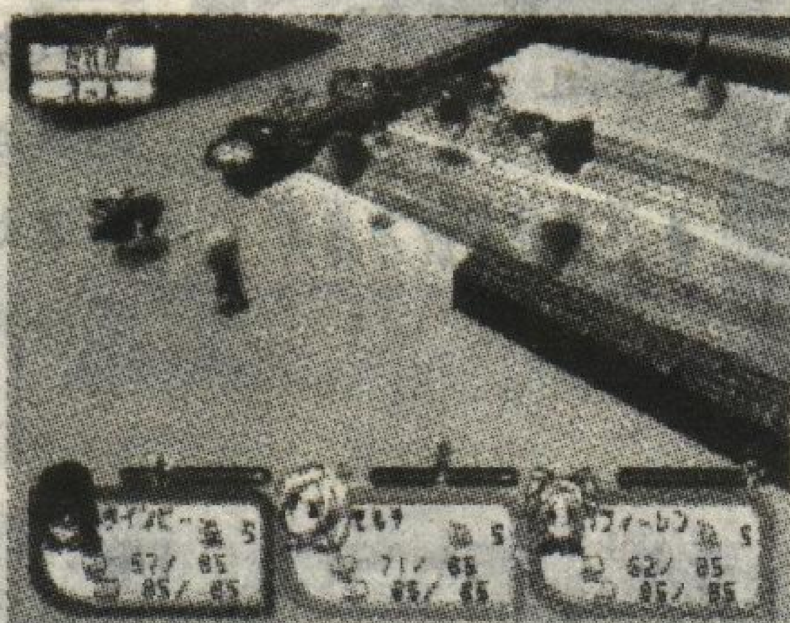
某日,正在玩游戏的你突然就被神秘的光包围,而同时你也被这束光拉进了游戏世界,在这个与现实不同的世界中,兵蜂之岛的公主美罗拉向你发出了求救信号,就在被谜之黑雾袭击的小岛上你与兵蜂初次见面,但奇怪的是兵蜂的原驾驶员莱特神秘地失踪了,而你也就是游戏的主角要代替莱特同兵蜂一起进行冒险以解开诸多谜团。

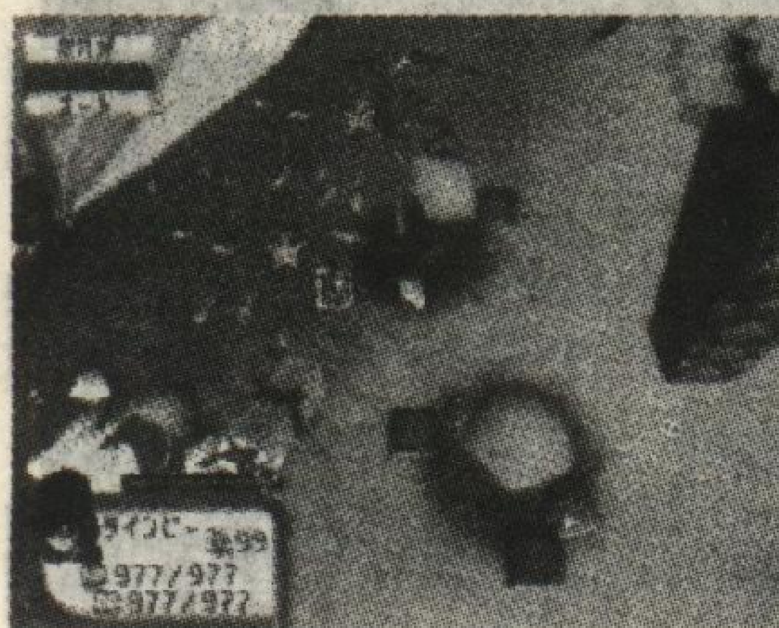
STORY

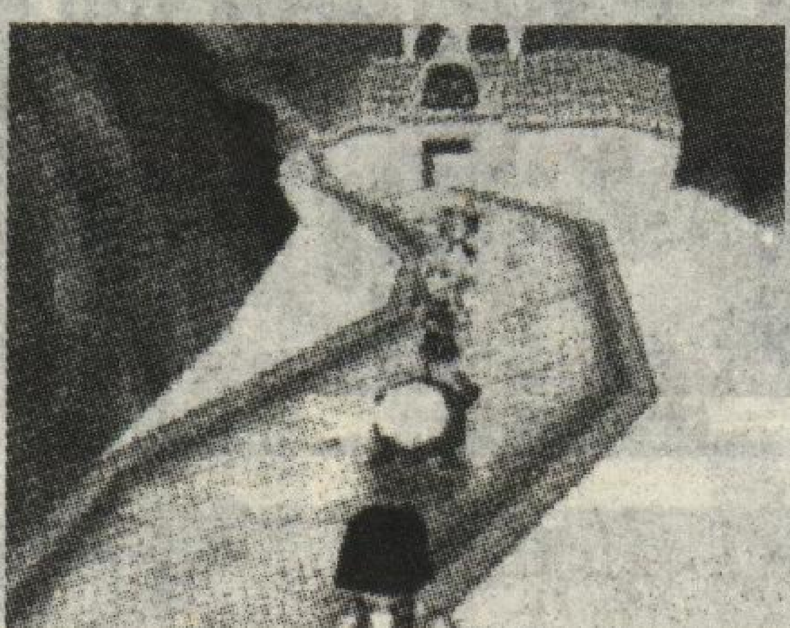
极富魅力的战斗系统

游戏的主画面是由 POLYGON 绘制,当我们遇到敌人时,画面自动切入战斗中,在战斗中各角色的状态以及兵蜂的各种数值 都会十分简洁地呈现在你的面前 ,每个角色都会有其特殊的必杀技,而当两机以上按规定的顺序使出必杀技对可能会出现更加强力的"合体技",而这种"合体技"往往是游戏中掌握胜利的关键。



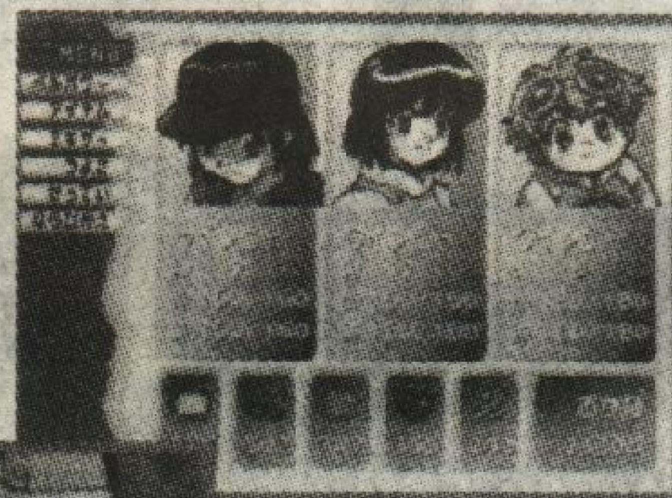






离不开好朋友的帮助

人?
兵蜂?

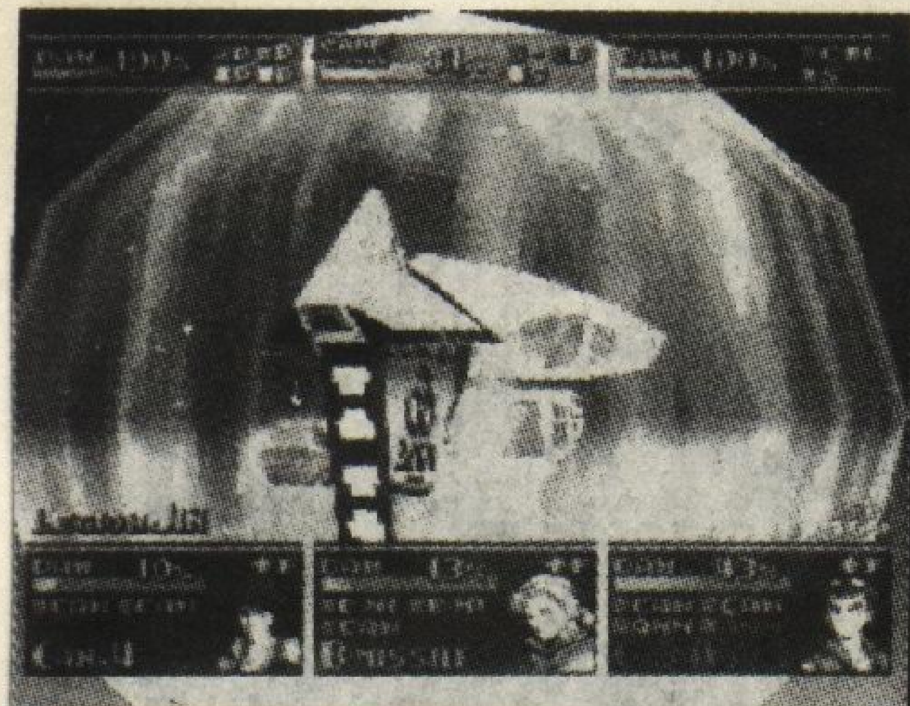




游戏主角并不是单独行动,在满足一定条件后会有伙间加入,而这些同伴是十分值得信赖的,你的同伴会和你一起向岛上那个发生异变的谜挑战。另外兵蜂的生父希拉蒙博士也会登场为你提供各种技术以及情报,他的出现会使得冒险更加顺利。在战斗中除了各角色会根据经验值成长外,兵蜂也会对当时不同的经验值开级,而兵蜂的升级是很重要的,足够等级的兵蜂会领悟更加强力的必杀技。所以大家在游戏中一定要注重各角色以及兵蜂能力的平均成长。游戏中还会有一些新的同伴登场,而其中两位具有超能力的少女好象是能开黑雾之谜的关键,不过要想令这二个成为同伴是十分困难,到底她们掌握了兵蜂之岛的什么秘密呢?







EXALEGVIIVSE



著名电脑游戏的移植版，但其中加入了诸多原创要素。

类型:SLG
媒体:CD-ROM
厂商:INAGINEER
发售日:98年1月15日

责编/E·T

这是移植于个人电脑的战略模拟游戏，但由于加入诸多的原则要素，便使这款本来就十分著名的游戏更加精彩了。最近一段时间无论是PS还是SS都移植了一些过去的电脑游戏经典，可能有人会问，为什么总是移植，难道没有更新的吗?这种想法可以理解，但新游戏的制作周期较长，所以移植一些游戏会使这段时间内有游戏可玩，而且移植的游戏基本上都是过程十分著名的经典节目，只是或多或少的加入了些新的设计。这就使得我们在回故以往的同时又有某种新鲜感，不过我想即便是过去的节目玩过的人也应该不多，所以基本上还算是一个新游戏。

发生的银河系中的财宝争夺战

游戏讲的是本来支配宇宙的巨富奥克斯比尔家族因为一次银河大战而崩坏了，该家族在大战前所掠夺的财富也被隐藏在银河的某处了，许多年来宝物猎人们不断地寻找着笔这价值连城的宝物，但是100年过去了没人能找到宝物埋藏的地点，如今游戏的主人公"真"与同伴一起在宇宙开始了他们寻求宝物的旅行。

主人公——真:以"人生就是不要失败为信条"，但都是个情绪极不稳定的人，有时他会令自己的队伍很混乱，而队中的其他队友对其也不十分信任。但他都是个实干家，往往在危机时刻可以挺身而出。

哈迪:是主角真的死党，是个沉着冷静的人，对各种情况都能极快地做出判断。但是由于言语比较轻浮所以给周围人的印象较差，而且经常同塔姆吵架。

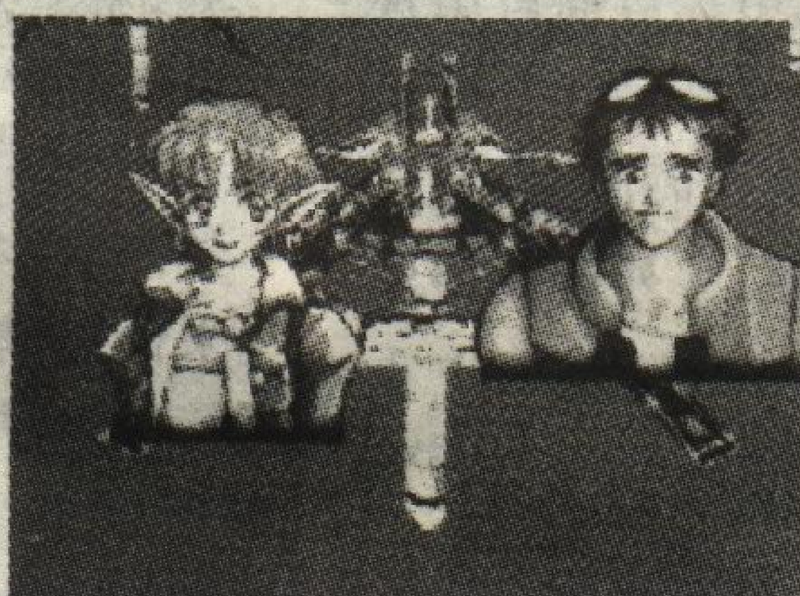
塔姆:真的义弟是个见习的宝物猎人，本来是个孤儿被真所收养，对真十分崇拜。但是性格却十分火爆经常与人发生口角。

法:游戏的女主角，在旅途中被宇宙海贼团追杀，本身掌握着故事的关键，到底是什么呢?

兰迪:是个大组型的人物，与真是个好对手，对同伴经常会以粗暴的口气说话，而是不留情面，她就好象是女性化的哈迪。

宇宙的死之商人:表面上以古董商的身份出现，而本人其实是宇宙的死之商人，并且是黑社会的首脑，在银河帝国具有庞大的势力。



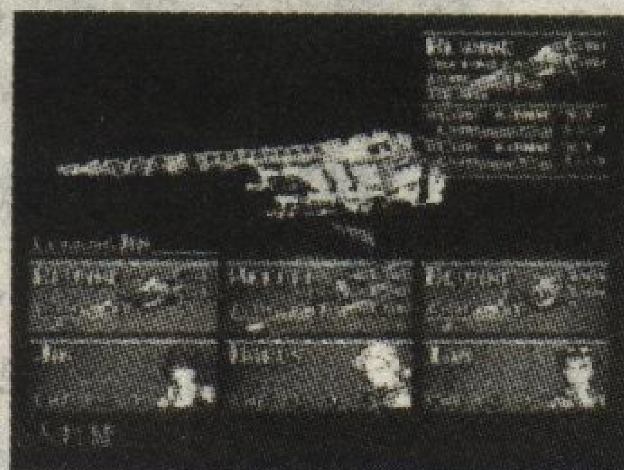




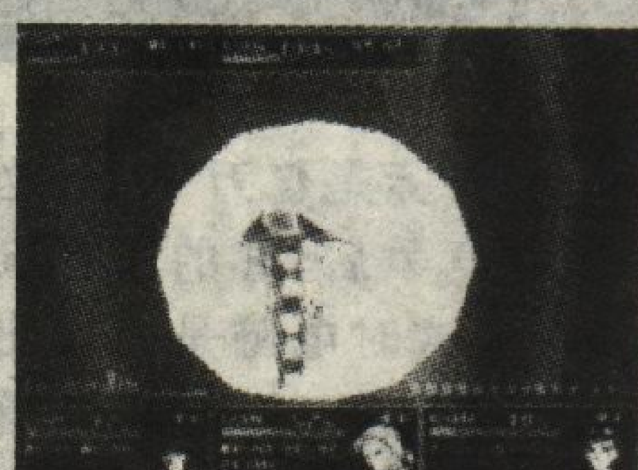


精练的战斗系统使我们能够熟练的操作

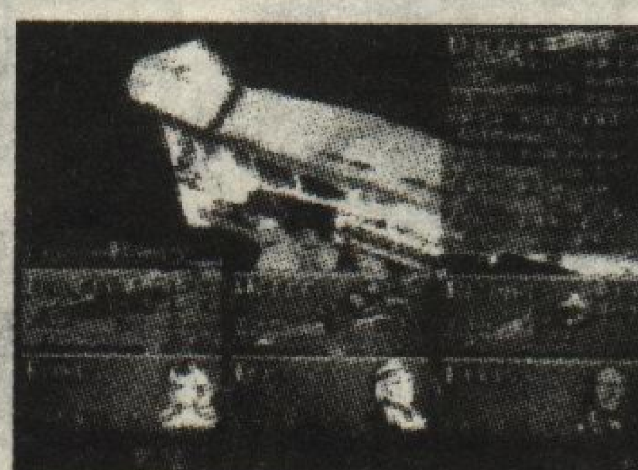
游戏以3人成为一组，但这3个人都会有自己的战舰，因为每个人的能力不同，所以他们在相同的战舰上所表现出来的命中率与回避率也不一样。当各角色与战舰决定好后即可进行武器的选择，主要是导弹、镭射炮与加农炮，这些就是作战的主要武器。在战斗开始后，玩者可以通过指令让队列变更，而不同的队列对作战也会起到不同的效果。各战舰上，装载的武器数大约为2至4个，而这些武器大都要前往专门商店才能买到，战舰的装甲也有不同的等级，装甲较弱的战舰要优先加装，这样才能有利于战斗的进行。

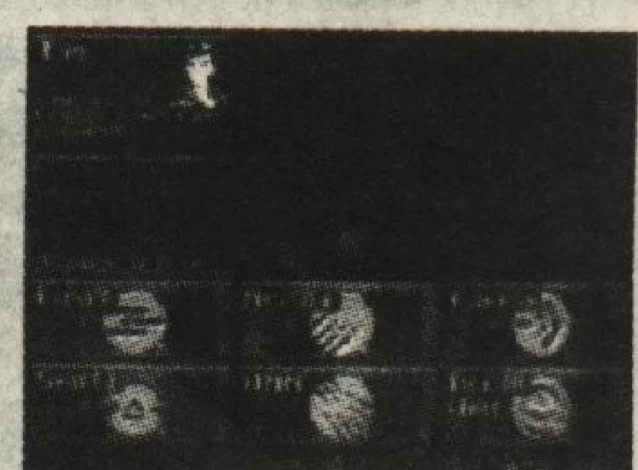




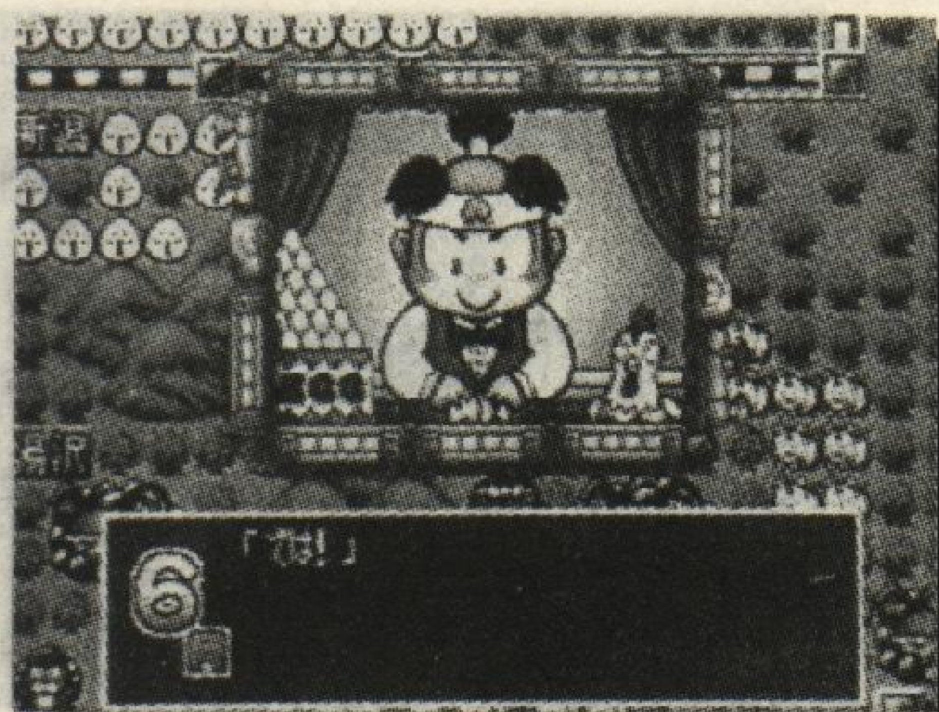








EXALEGVIIVSE · EXALEGVIIVSE · EXALEGVIIVSE



桃太郎电铁 7



著名的桌面游戏的最新

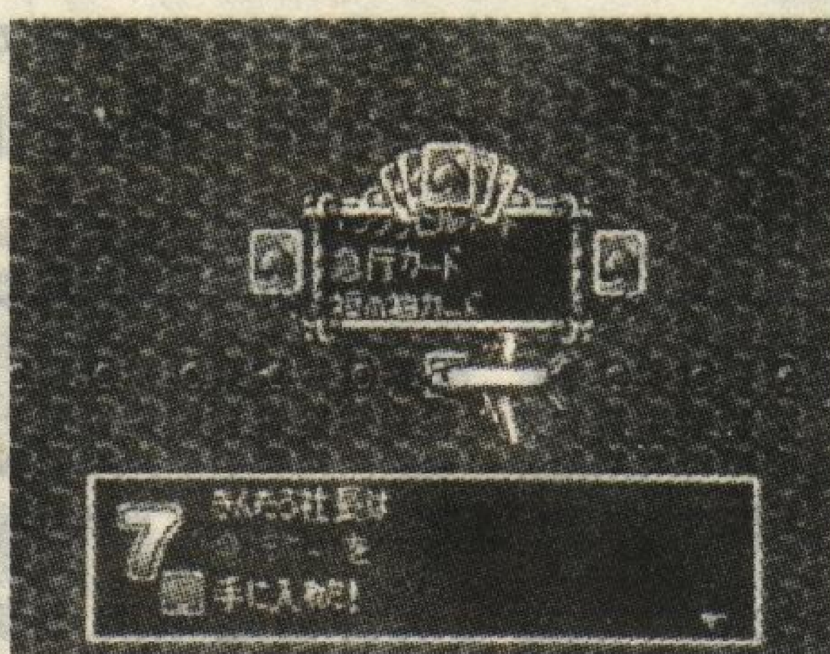
类型:TAB
媒体:CD-ROM
厂商:HUDSON
发售日:97年12月

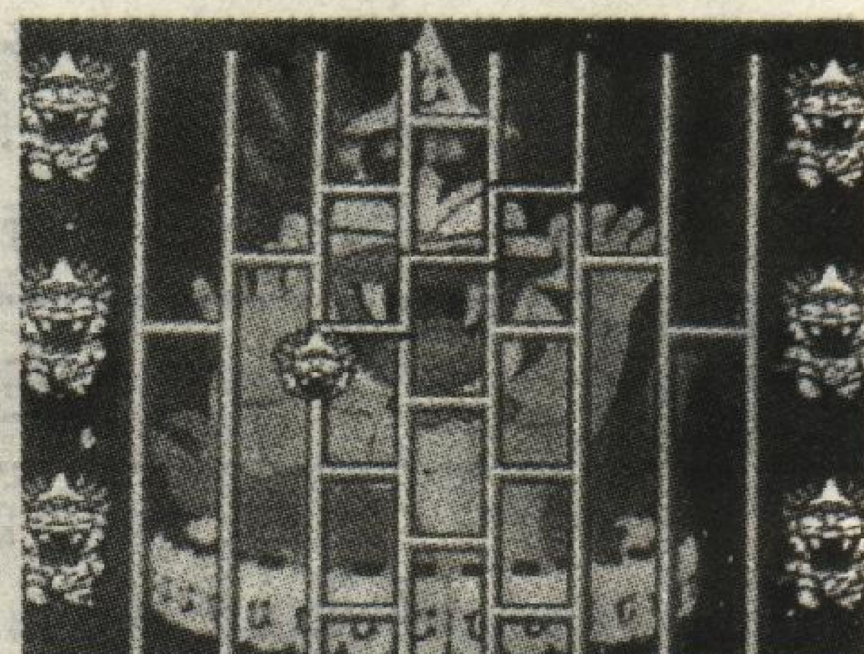
责编/E·T

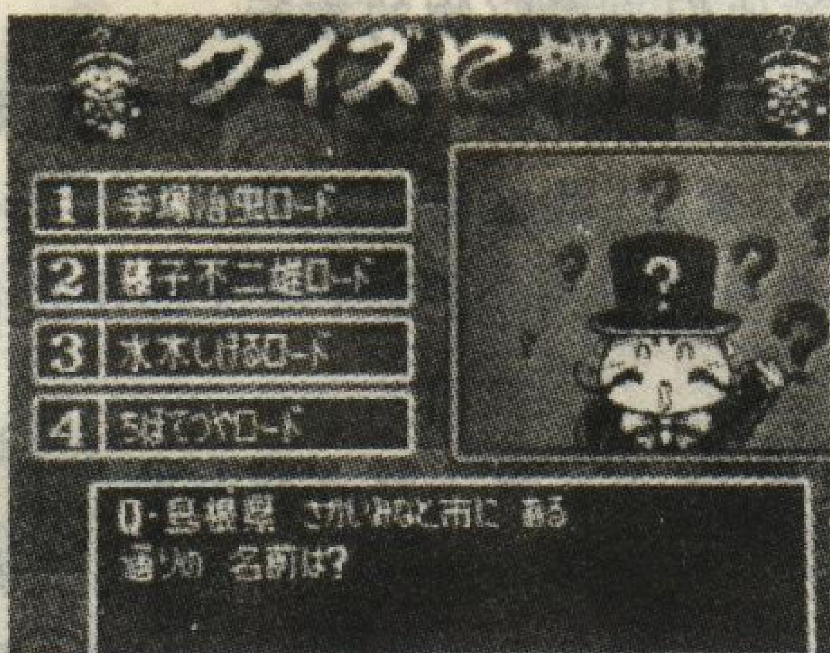
新生的"桃铁"系列实在太有趣了

著名的"桃太郎电铁"系列在日本曾受到广大玩家的好评,无论是大人还是孩子都对这个系列有特殊的好感,记得以前"桃铁"系列只有SFC和SS出现,而且以前几作所受到的评价都十分高,而PS做为目前最流行的机种当然不会放过这个游戏,而HUDSON也是基于PS在普及情况为其制作了这个系列的最新一作。

游戏同以往一样,基本上是乘坐铁路在全国(日本)各地行走,在旅行途中,你要利用手中的资金对各地的地产进行投资 ,当然这种投资并不是盲目的,好的地域投资其收益才会变大,而不毛之地的投资没有什么经济效益的。而游戏者任务就是成为日本第一富豪。由于游戏已经是第7作了,所以在系统上作了少许改良,但总的来讲游戏的大方向是没有任何变化的,只是在细微的地方做了调整,比如在卡片上加入了一些新的种类,而玩者就要利用不同的卡片击败那些反面的角色,在波澜万丈的情节中,到底谁能夺得第一名呢?











游戏中的三个反面角色

模式决定:游戏中有5个模式可供选择,其中新游戏模式中你可同电脑进行比赛,也可以跟同伴进行切磋。但是因为游戏可能会持续很长时间,因此资料存储就变得十分重要,另外游戏的最后一个模式也就是附加游戏模式中收录了许多迷你GAME,使在紧张之余得以放松一下。



游戏者签名:当决定好游戏模式后,就要进行姓名的编集,在签名时你可以选择对电脑也可以选择对同伴,而在这两种怀况下,你还可以决定对手人数的多少(最大4人,最少2人)。总得来说电脑的AI比人的AI要低,但在运气上似乎又是电脑占优,所以不同的以手所带来的乐趣也不相同。



决定目的地:在游戏的开始,电脑会强制性地决定某个目的地,而玩者也就开始了旷日持久的竞争。在行进途中,你会经过许多地区。而在这些地方有时会出现一些十分有用的卡片,有时会让你对某块地产进行投资,另外,游戏还追加了一些以前没有的新城镇,而那个十分著名的通向波比拉斯星球的银河铁道仍然被保留了下来。



目的地到达:当经过了一番激烈的竞争后会有一个人领先到达地点,而首先到达地点的那个人电脑会给他一个笔丰厚的奖金,而这笔奖金就是你投资的所必须的,投资越多收益也就越大。当游戏的时间经过一年后就会有一个总的评价,在这时可以对自己的名次有所了解。



目标是亿万富翁:当游戏经历了诸多的竞争后,你的资产会达到了某个数值,而这时电脑是强制出现某某人达到了某某成绩的画面,而首先达到这个要求的人也得到奖励。这条路是十分艰难的,在路上不但要与对手竞争,而且会遇到一些反面角色,如贫乏神、恶魔等,它们会使你的总资产不断减少,而对付它们就要利用有效的卡片,这样才能顺利地成为亿万富商。





WINNING ELEVEN 3



真实的感觉和解说正是此游戏的魅力所在。

类型:SPT
媒体:CD-ROM
厂商:KONAMI
发售日:12月11日

责编/E·T

初玩者也能熟练掌握的足球游戏

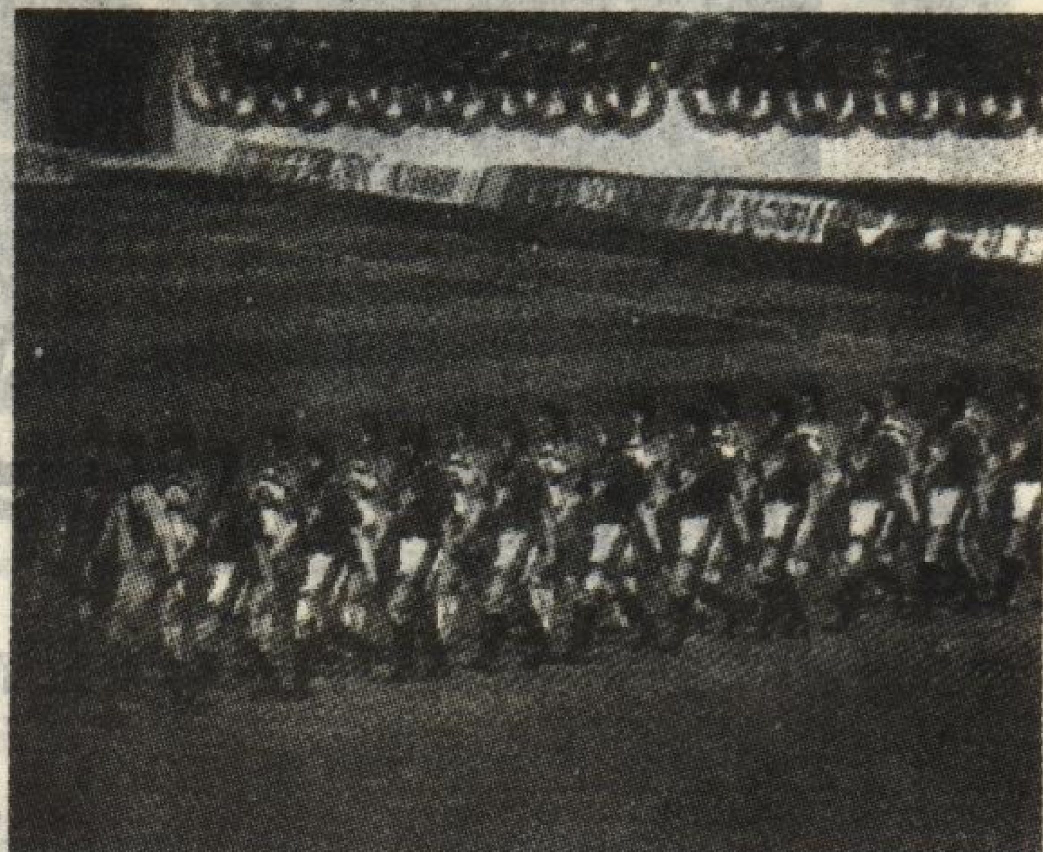
玩过SFC版"实况足球"系列的玩家对此游戏应该不会陌生,当时就SFC的性能而言KONAMI可以把游戏作到那种境界,使我不得不佩服该公司的实力,而且在体育类游戏中KONAMI的作品占了相当高的比重,当次世代主机刚刚流行时KONAMI就为PS制作了《WINNING ELEVEN 2》,其操作感来说十分优秀,而且人语解说更加清晰,这次的"3"代会更上一层楼。

由于游戏的系统早在SFC时代就已经定型,所以这里就作详细的介绍了。游戏的主要还是比日本J联盟职业比赛为背景,而甲级球队也在前作的基础上增了几支,另外,其它球迷熟悉的那些著名队依然保留。而在这些球队是出现的外籍选手也都真实的再现,大家可以在球场上见到前园真圣,拉莫斯等一些著名球星的身影。



丰富的系统、精采的演出令我们大过其瘾

我们知道"实况"系列追求的是完全的真实感,而这种感觉构成了当今足球游戏的灵魂。再加上背景里那位神秘大叔的解说更使得这种感觉得以升华。游戏中设计了诸多的足球技巧,而这些技巧要靠玩家自己实现,这些技巧几乎都是在足球比赛中可以见到的。另外一些战术配合与阵型在游戏中也得到了充分的体现。本作的难易度较前作为高,因此加了一个"TRANING"模式,在此模式中你可对各种技巧进行练习,直到掌握为止,这样不但对技术不然熟练者就是初玩者也可以很快掌握技术要领。



精采绝伦!



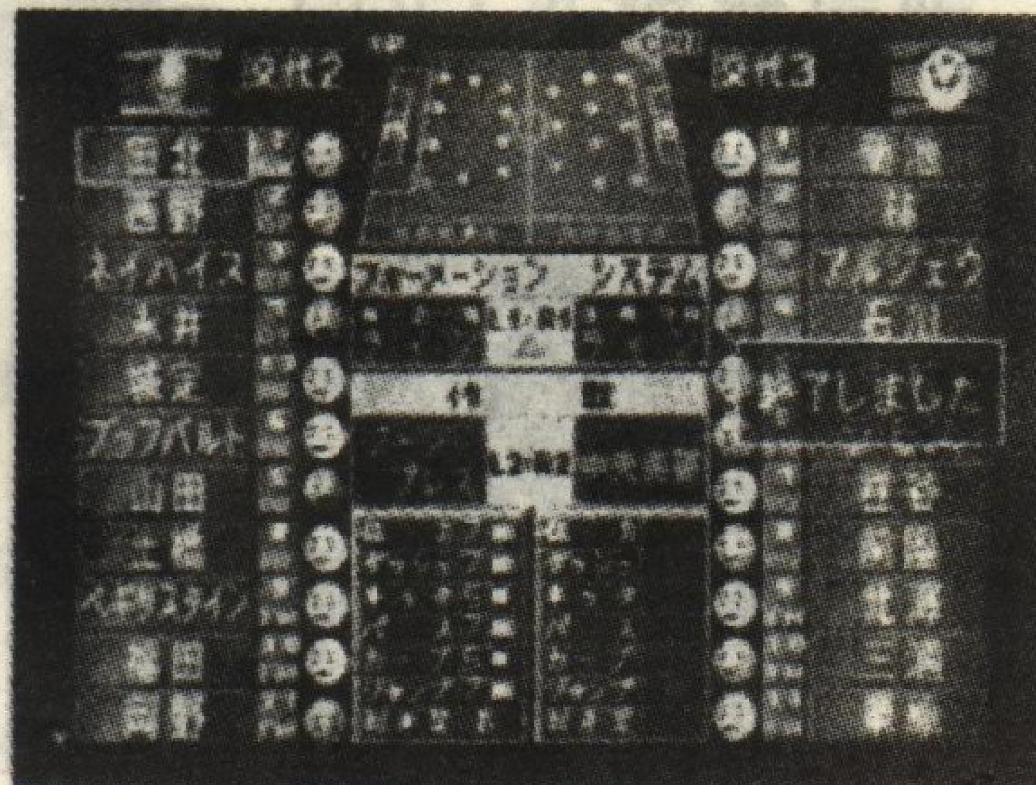




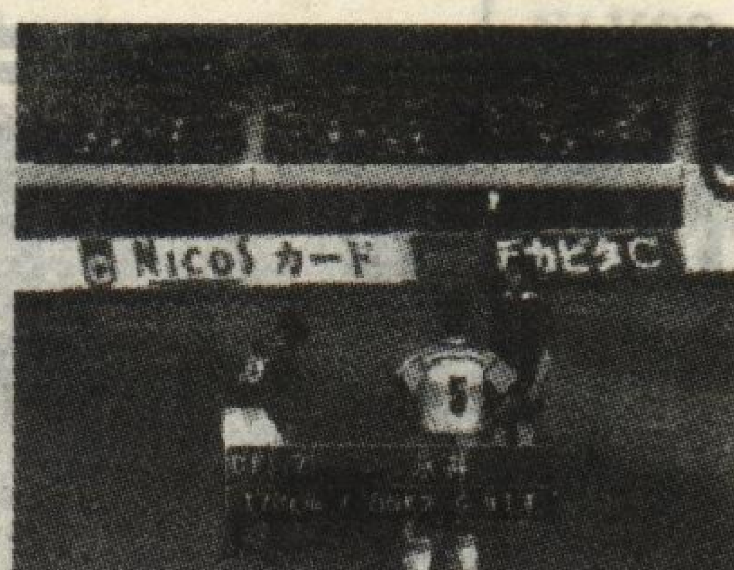


各角色的数据都有精密的设定

新登场



游戏对各选择的体调作了精心的设计,各选手会随机出现各种身体状况,因此我们在队伍编辑上就要注意各选择身体是否很好。而选手的体调共分为5种,这些情报充分体现了选手当日的身体状况。选择体态良好的选手一定能取得好成绩。





哈哈!你又犯规了。

惡魔全書Ⅱ

恶魔全书 2



类型:ETC
媒体:CD-ROM
厂商:ATLUS
发售日:97年12月

责编/E·T

《恶魔召唤师》中的恶魔在这里会聚一堂

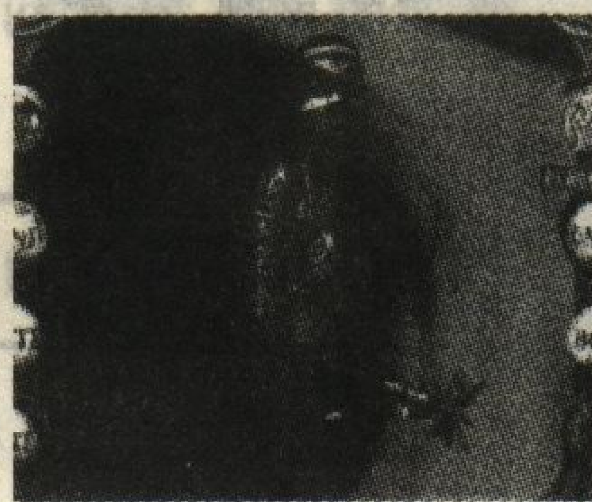
虽然这并不是一款真正的游戏(从上一集就可知道),但其中记载了大量的“女神”系列中出现的恶魔。而描绘这些恶魔的正是日本漫画界顶顶大名的金子~马先生。而这张光盘上不但有全部恶魔的形象,而且就连这些超现实的角色的资料一并记录在内。如果你是金子~马的崇拜者,应该不会放过这个节目。



画面的解析度有高素质的表现

扩大·缩小

在资料中所有恶魔的形象都可以使用此机能。缩小时可以看见某恶魔的全貌,而当画面扩大时恶魔细微部分就被表现出面,这时恶魔的表情,衣着等都尽显眼前。当然这种扩大是有一定比率的,而当扩大到极限时,画面的整体被分开,这时就要上下移动才能完整地看到恶魔的全貌。

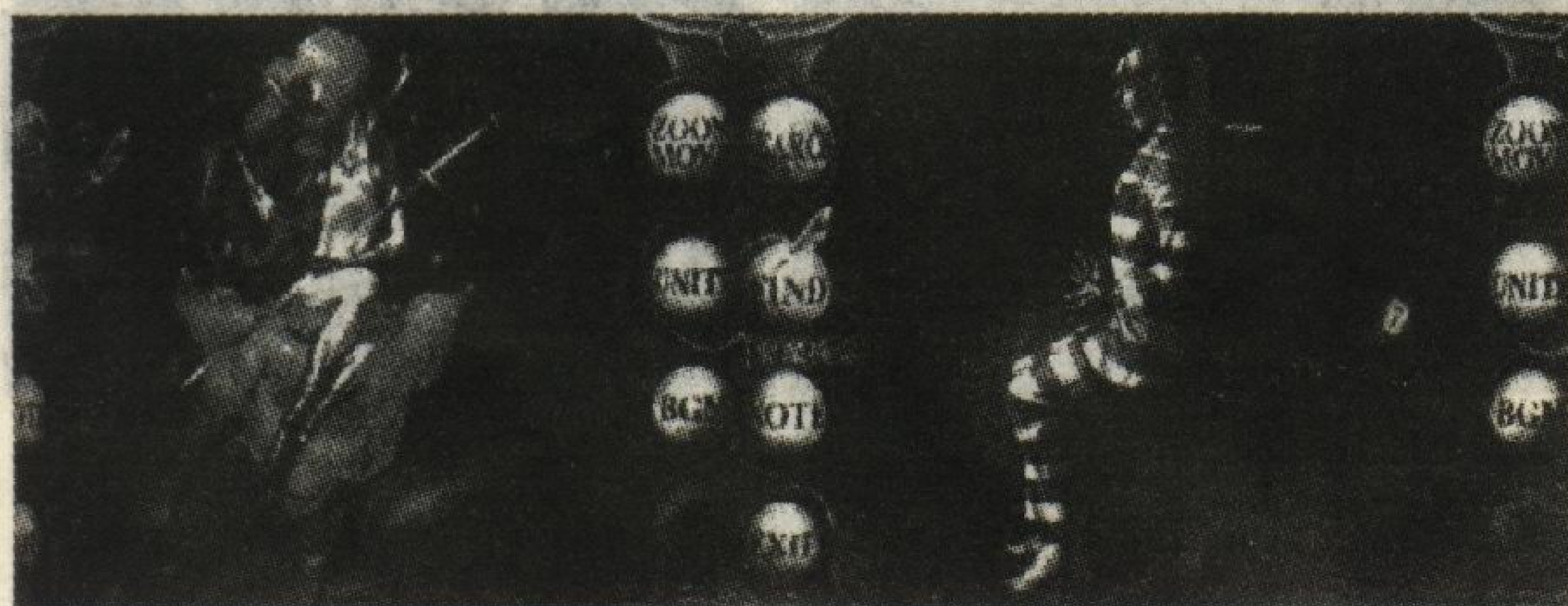




此机能可见到恶魔的细微部分

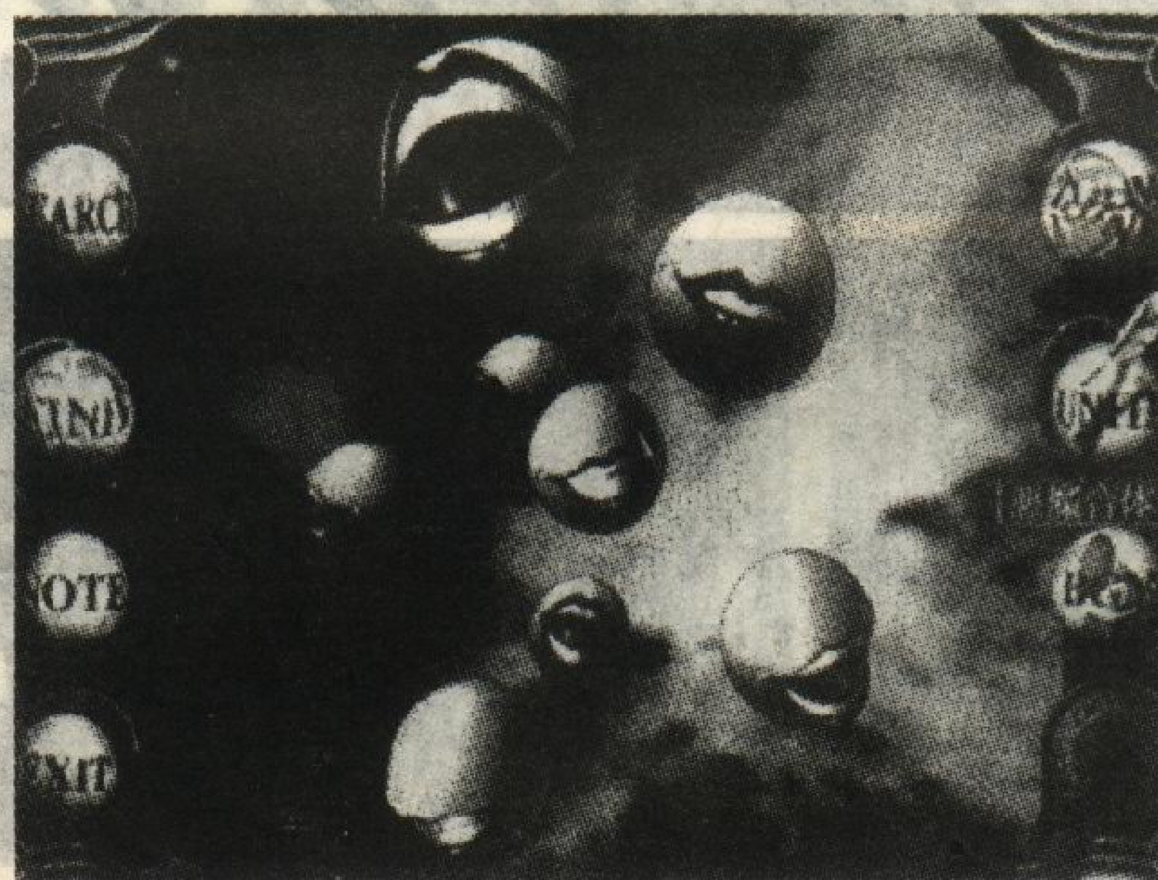
恶魔检索

当我们观看资料时,可以利用检索机能进行查找。而检索的方法也是十分丰富,具体的检索方法有种类、姓名、五十音、等级、神话地域的顺序可供选择。而在这些机能中还加入了自动翻页的功能,这样对于那些不愿意经常换页的玩者可真是方便多了。



合体

在前作中合体过的恶魔固定好的,而这回可以自由进行合体。同时资料中收录了大约近300种恶魔可供合体使用……另外在新游戏“恶魔招唤师”中出现的恶魔也被收录在内。



到底比上一集多了哪些新类型呢?

资料·属性

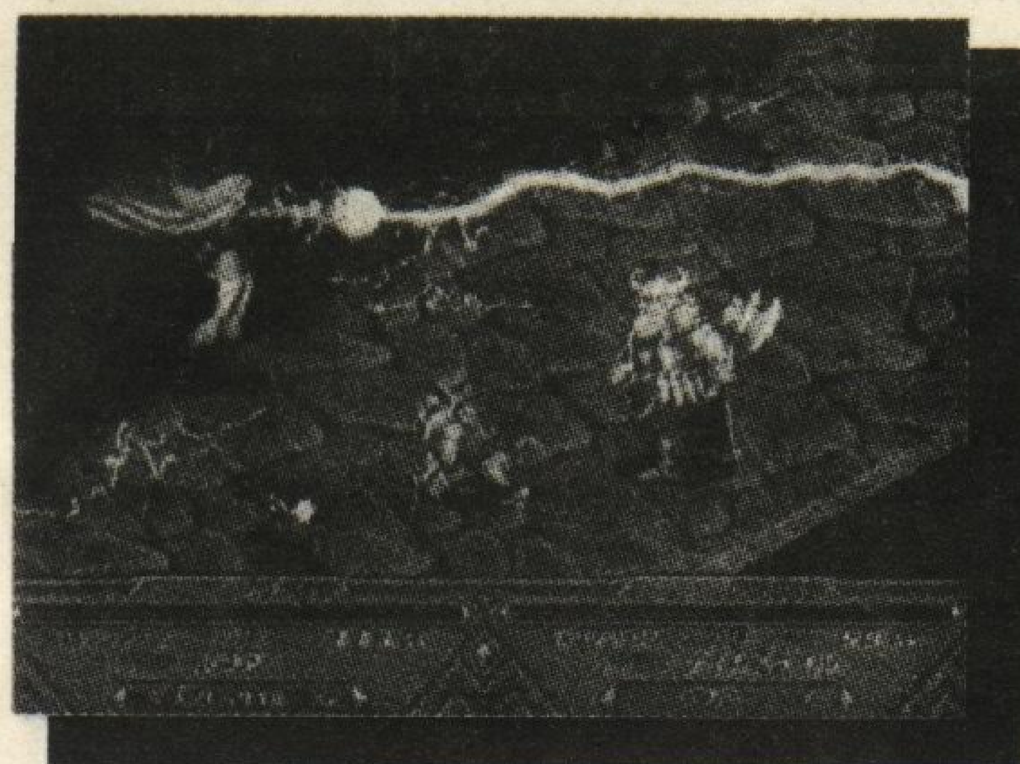
在检索画面中可以根据不同的指令来查看恶魔的各种数据及其属性,而再此所登场的恶魔都可以在同类游戏中见到。



背景音乐变更

在我们观看资料时,如没有音乐是十分枯燥的。在游戏中设计者为你准备了多首音乐,而这些音乐也大多来自同名游戏。音乐分轻快型、凝重型和恐怖型,玩者可以根据自已的爱好来选择喜欢的音乐类型。





Dungeons & Dragons Collection



CAPCOM 的街机名作在SS登场。

类型:ACT
媒体:CD-ROM
厂商:CAPCOM
发售日:97年冬

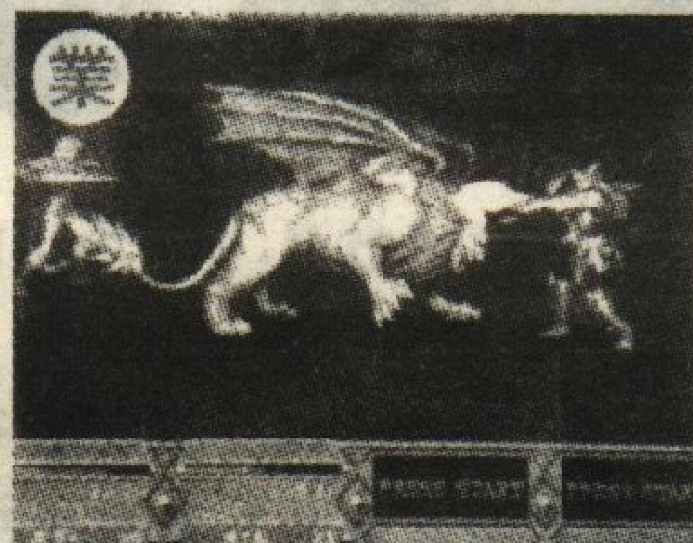
责编/E·T

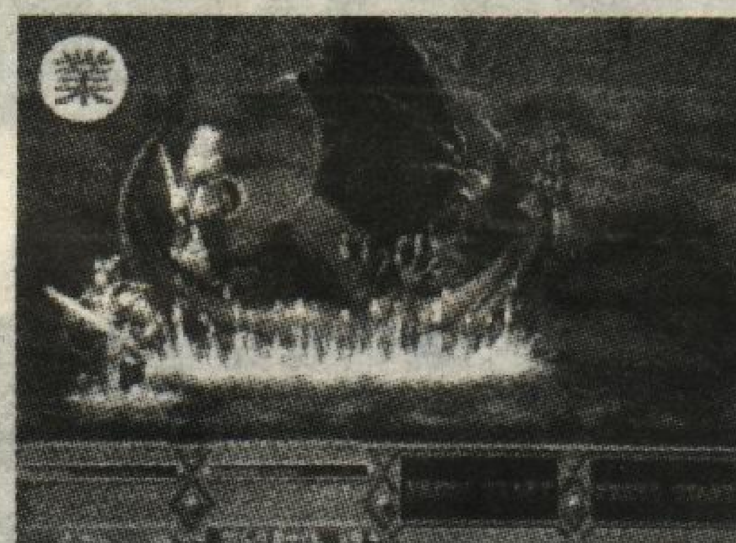
充满了剑与魔法的超幻想世界

本游戏中出现的两个作品分别是94年与96年登场的街机游戏,而这两部作品中后者是前者的续篇,游戏是以剑中魔法为武器的清版型横向卷轴的动作游戏,但是因为游戏中加入了众多的RPG要素,所以游戏在进程中总保持着某种神秘感。这次CAPCOM把这两款游戏奉献给大家,使我们可以领略一下该公司在动作游戏之外的一些东西。游戏中第一部对应RAM提升卡(不用或许也行),而第二部则要对应传说的4MRAM提升卡,看来要想玩这个游戏大家又要破费了(哎!没办法)。









传说的怪物、奇幻的宝物在游戏中大量登场

囊括了两个街机版本的著名动作游戏

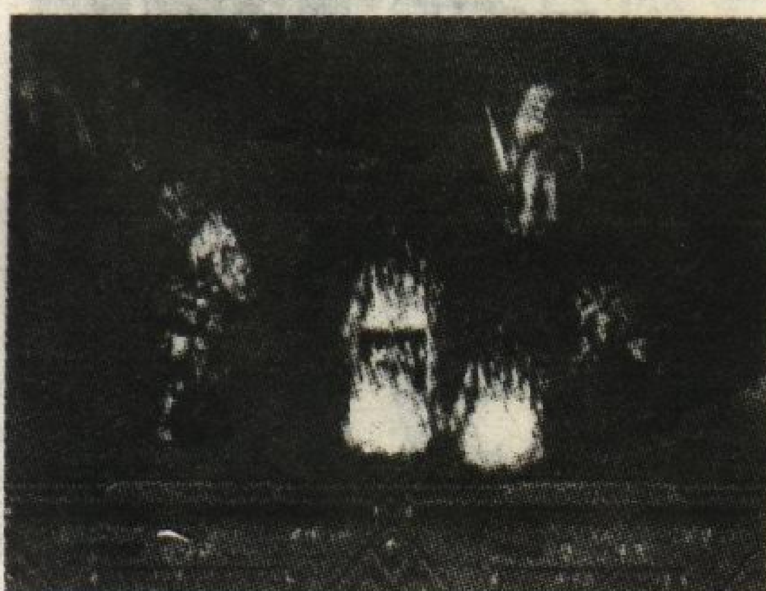
这两部作品在进程都会出现分岐剧情(好象现在特别流行这个),不同的选择可能会对游戏的结尾发生影响。另外,游戏中各角色都有等级的设定(想一想圆桌战士),当我们打倒了一定数量的敌人后等级就会提升,而等级的提升会直接影响到各角色的能力,当然足够高的等级会对完成游戏起很大帮助,这样在打BOSS时就不困难了。等级不断升高会使角色习得更为强力的魔法。

D&D 1

第一部游戏好象是一个A·RPG,在游戏中并不是单纯对通关,在进程中经验值与金钱的积累会使各角色的能力不断上升,而各角色的装备也可在商店买到。我们所使用的角色分战士系、精灵系,不同的角色所拥有的技能也不一样,而更关键的是可以2个同时进行,这可真是太好了。









D&D 2

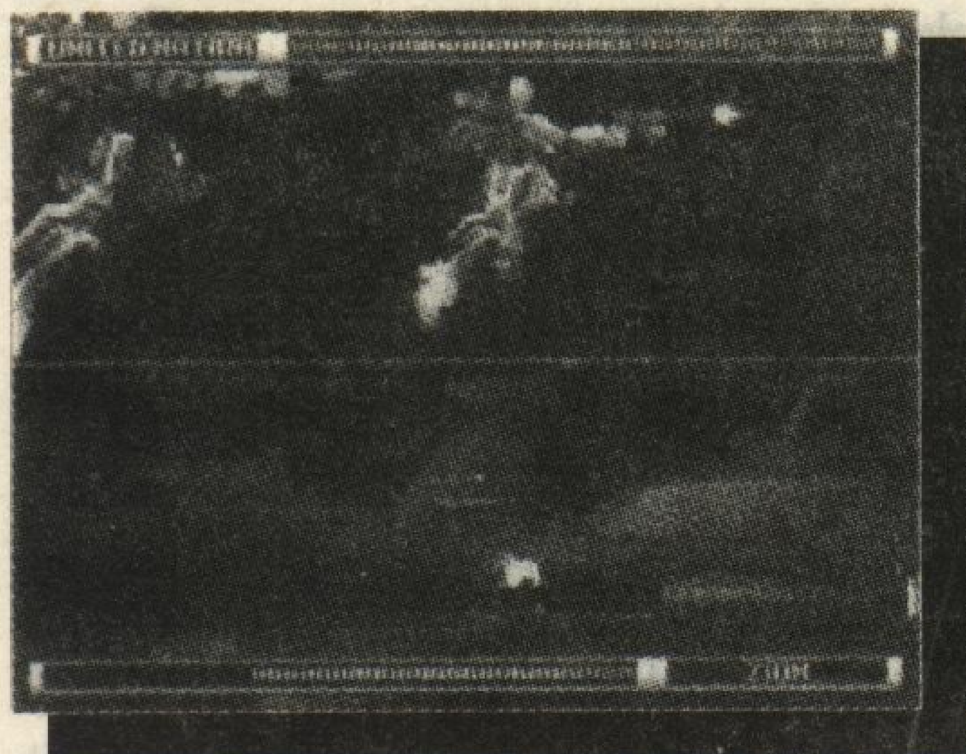
在续集中追加了盗贼与魔法师,而各角色也可用不同的指令来发动其不同的特技。而前作的未解之谜,也被逐渐解开。在选择角色时你可以选择完全不同的人物,也可以选择相同的人物(颜色不同),不同的搭配会使游戏在进程上或易或难,怎样才是最佳选择呢?











机动战士高达——吉伦的野望



以"一年战争"为题材的战略模拟游戏。

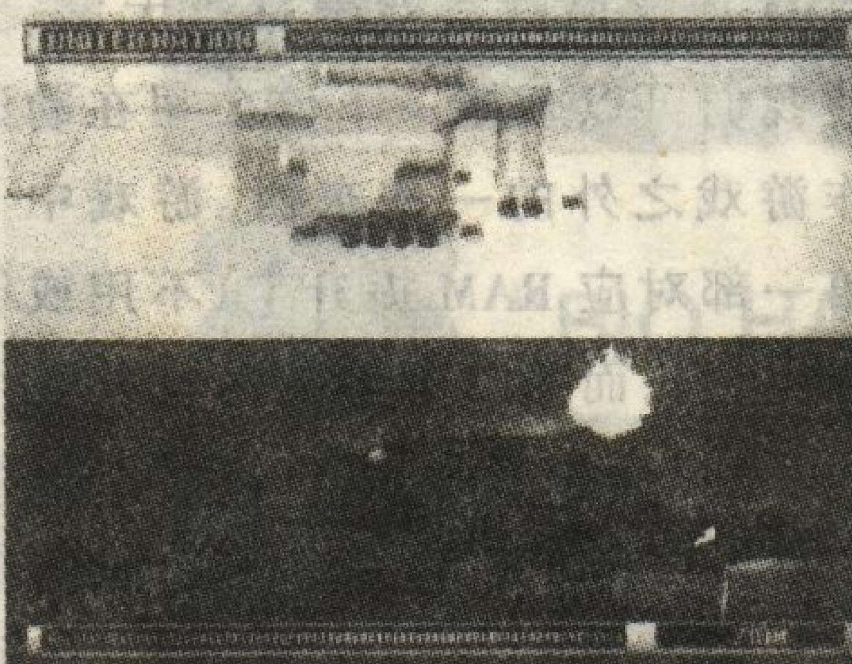
类型:SLG
媒体:CD-ROM
厂商:BANDAI
发售日:98年2月

责编/E·T

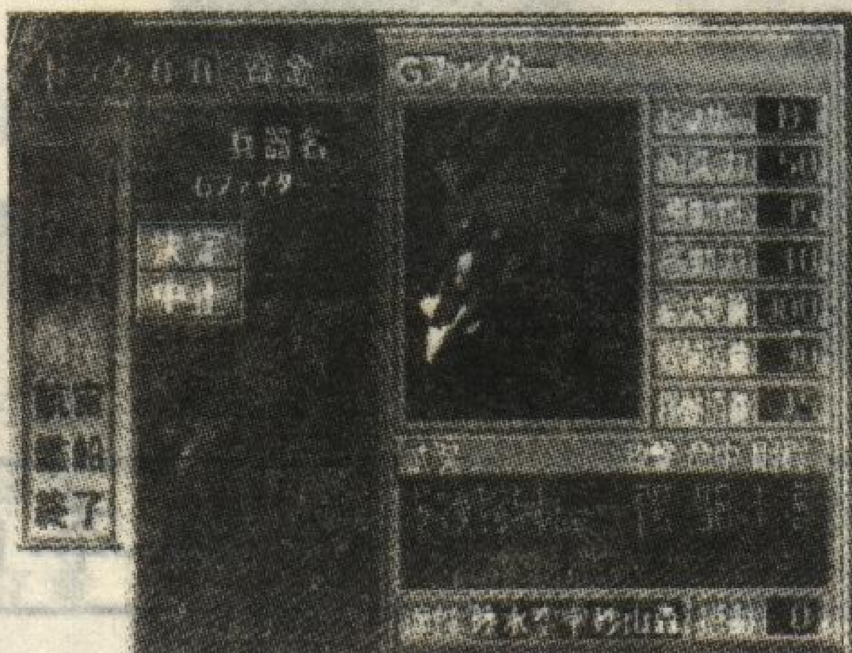
机动战士间的宇宙大战

又是一篇高达的故事,在SS版"机器人大战F"发售前后,以高达为题材的游戏逐渐增多,这款《吉伦的野望》描写的是"一年战争"时期的故事,而这个时期正是后来"机器人大战"系列中MS驾驶员的成名期,象阿姆罗,夏亚等素质极高的机师几乎都参加了"一年战争",游戏以这个重要的历史时期为背景是让大家能够对高达的历史有更深的了解。游戏中各角色以及乘座的机器人的各种资料几乎完全地再现了原动画作品,而当出现重要的历史事件时会插入一段精美的CG动画。

游戏中各战役完全体现了"一年战争"与"初战高达"的各个剧情,另外动画版的内容,在这里也有出现。游戏系统是我们所熟悉的"大战略"类型,各种新兵器的开发与战斗有着密切关系,各种战斗指令与各单位的数据资料和乎全部是汉字显示,这对于不懂日的玩家无疑是一大喜迅。









不断进化的技术可得到新型兵器

利用研究、开发指令可以对作战兵器进行进化,当技术值达到一定程度时新兵器也就会登场,此时新的MS就会投入到战斗中。

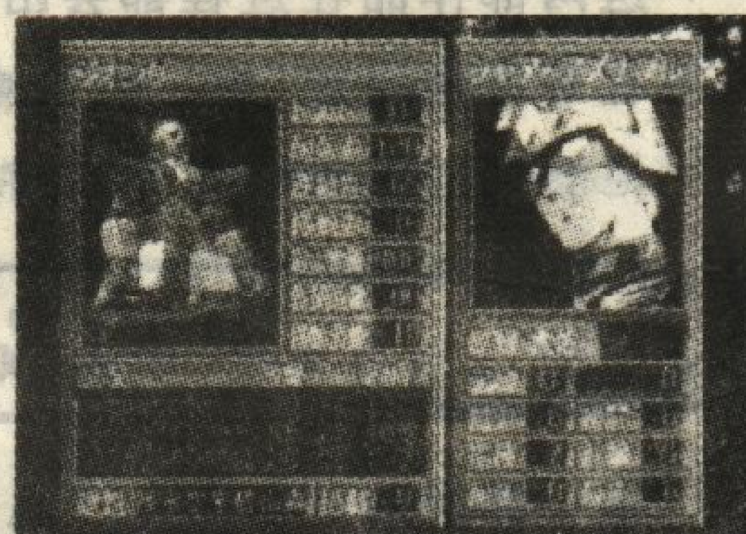
UNITED NATION 地球联帮军











这是传说中的红色彗星——夏亚吗?

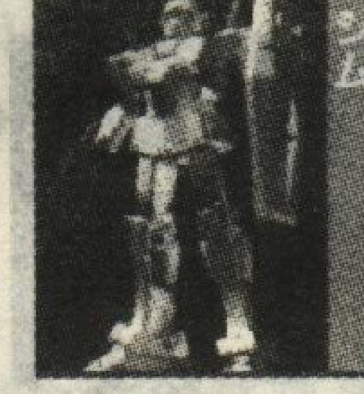






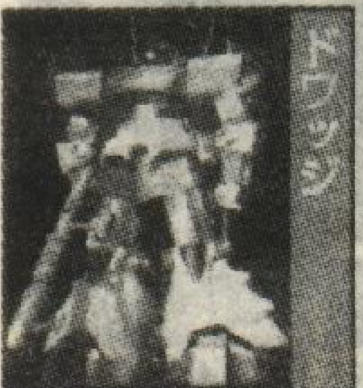






通常敌人的作战兵器都是相当强劲的

ZION 希昂军

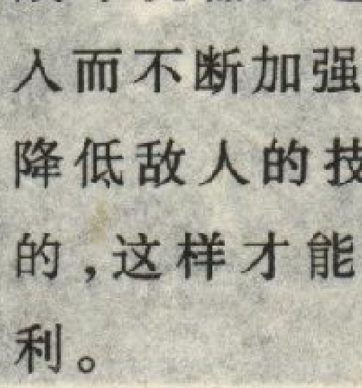


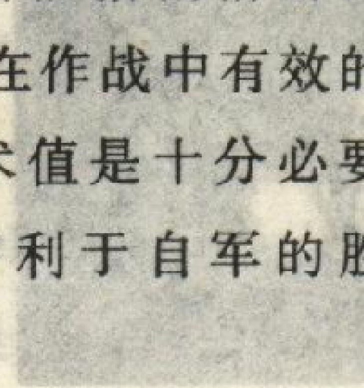












其它各部以及敌人的各种战斗机器人也会根据剧情的深入而不断加强,在作战中有效的降低敌人的技术值是十分必要的,这样才能有利于自军的胜利。

其它军队的机型也会不断变化



SD 高达战记



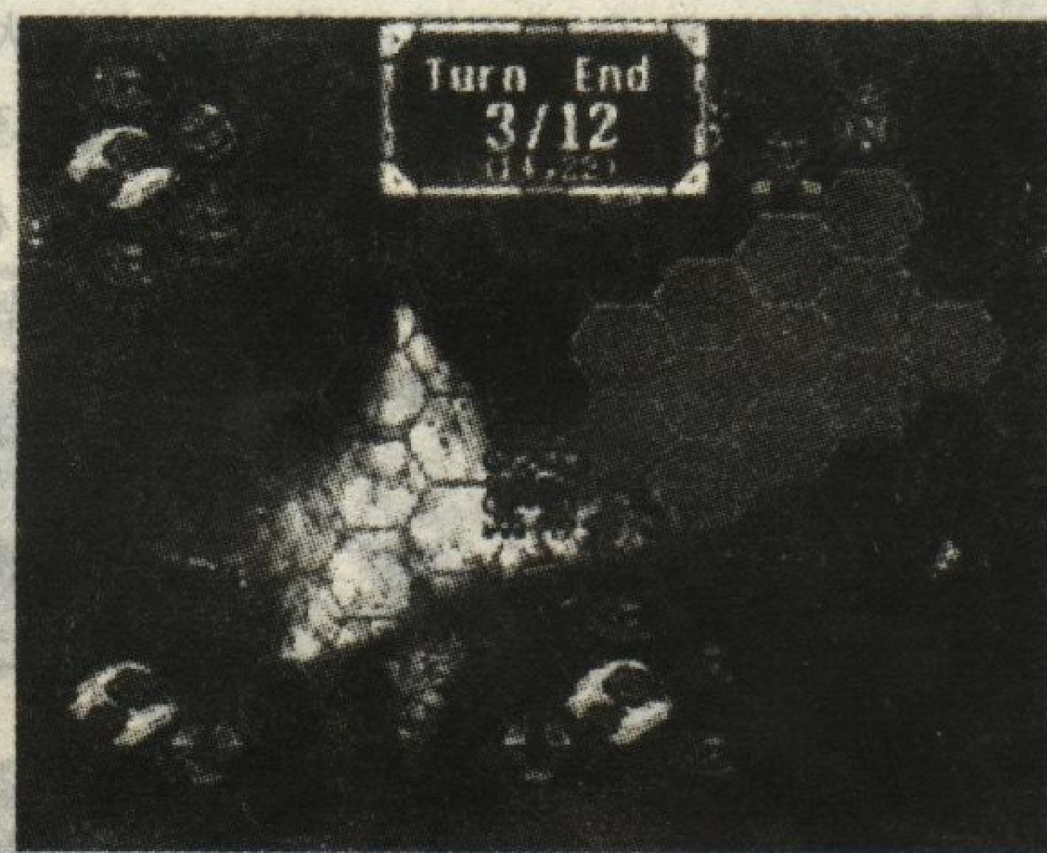
历代高达战在这里集结。

类型:SLG
媒体:CD-ROM
厂商:BANDAI
发售日:98年1月

责编/E·T

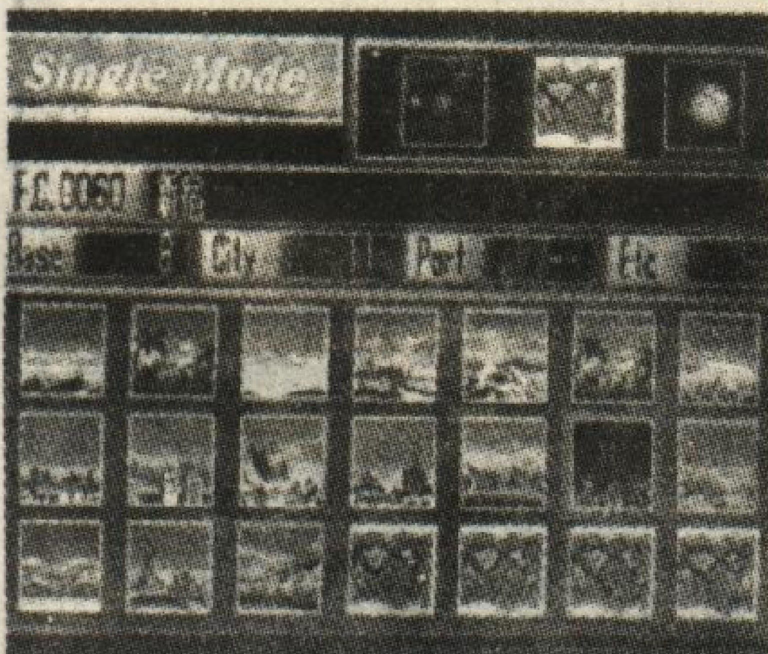
SD高达战士们面临新的挑战

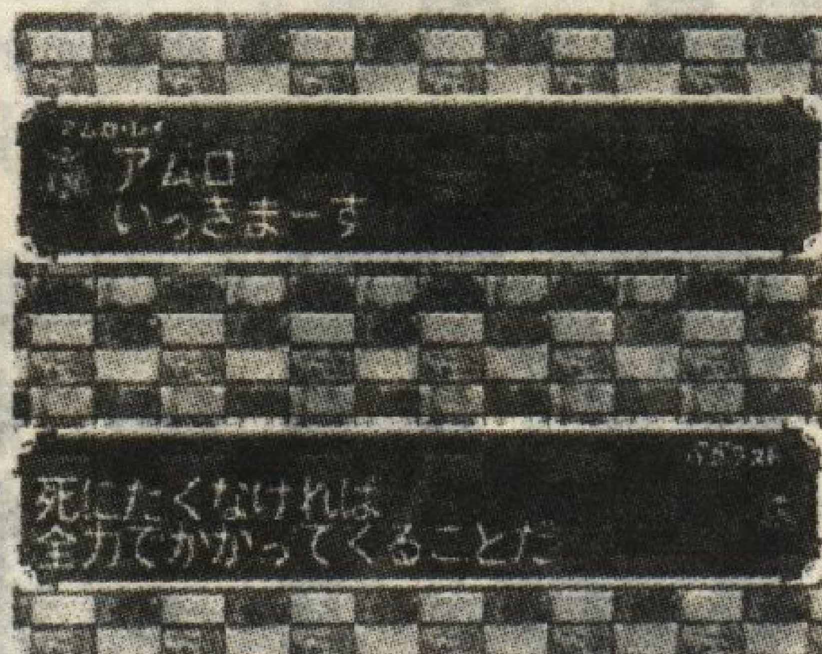
游戏是受到广泛好评的系列最新篇，这个系列在SFC登场是就引来众多玩家的目光，而且游戏也连续出了几代。虽然不如“机器人大战”系列那么知名，但也是一款令高达谜们感到兴奋的作品，由于印象中这个游戏是第一次出现在SS上，所以其意义就不用多说了，另外在玩家们玩腻了“机器人大战”系列，可以在此游戏中体会到一种轻松的气氛。



充实的系统、众多的人物是游戏的魅力所在

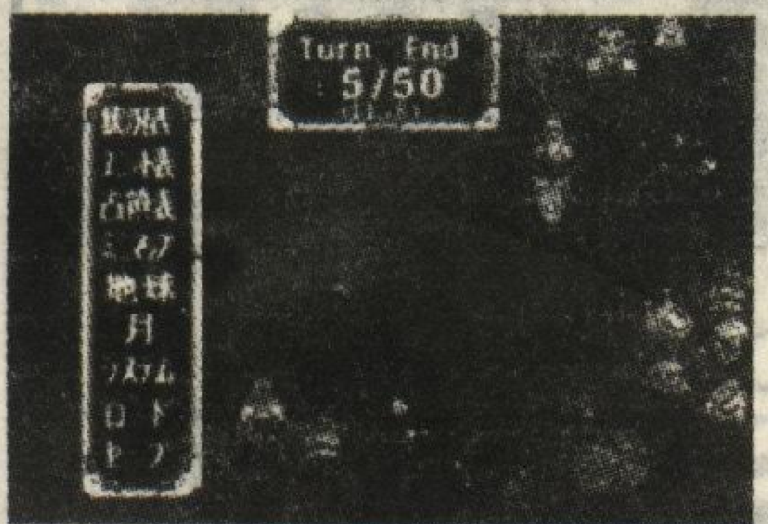
游戏中出现的角色贯穿了几乎整个高达的历史，从初代的《机动战士高达》到如今的《机动新世纪高达X》中出现著名的MS都会在游戏中登场，而各种MS的形态比“机器人大战”系列还要Q版，本来一些面目可憎的造形在游戏都会变得十分可爱，而丰富的角色与多彩的游戏模式正是这款游戏的魅力所在，在游戏中战斗画面几乎都用了CG绘图技术，会有大约200种以上的机体登场，在众多的机师中有我们熟悉的阿姆罗、夏亚、卡多蒙缪等，另外敌方的一些角色也是在“机器人大战”系列中经常见到的，甚至还要多。而这些角色的登场台词也都忠实地再现了原作情节。





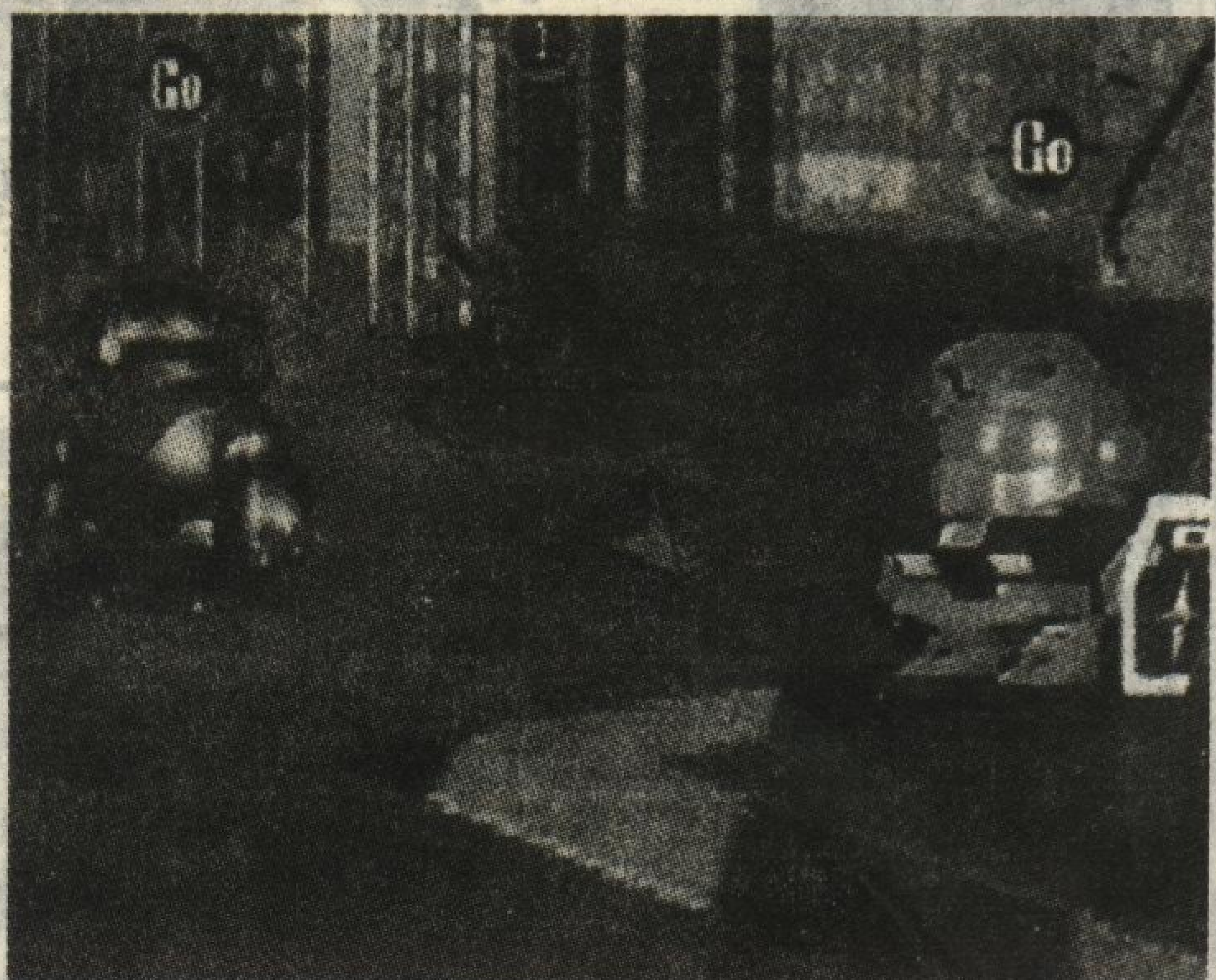


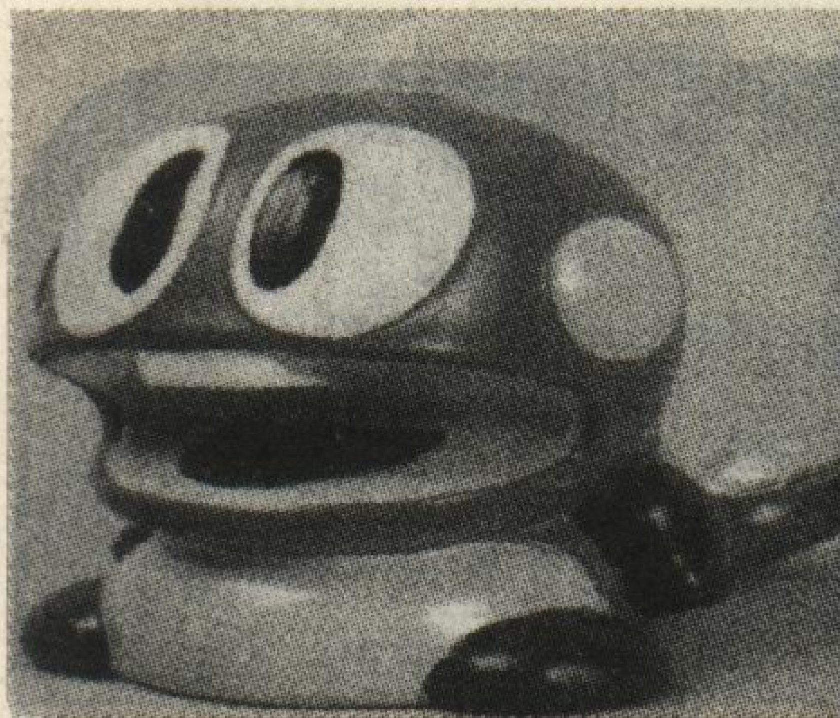






游戏不但要同敌人作战，而且在我们的后方还要进行新型机体研究与开发。而不断出现的新型机体也正是我们取得战斗主导权的关键。在SS版中的生产画面一改原PS版的风格，原PS版生产时会有画面切换，这会浪费许多时间，而SS版中的简易模拟可以省去这段不必要的时间，使游戏玩起来更加爽快。游戏在进行到特殊历史时期时会加入许多美丽的CG动画。而这些动画的出现也使我们这些无法看到高动画版 的玩家圆了个高达梦。





泡 泡 龙



著名经典系列的最新作，有着轻松的气氛。

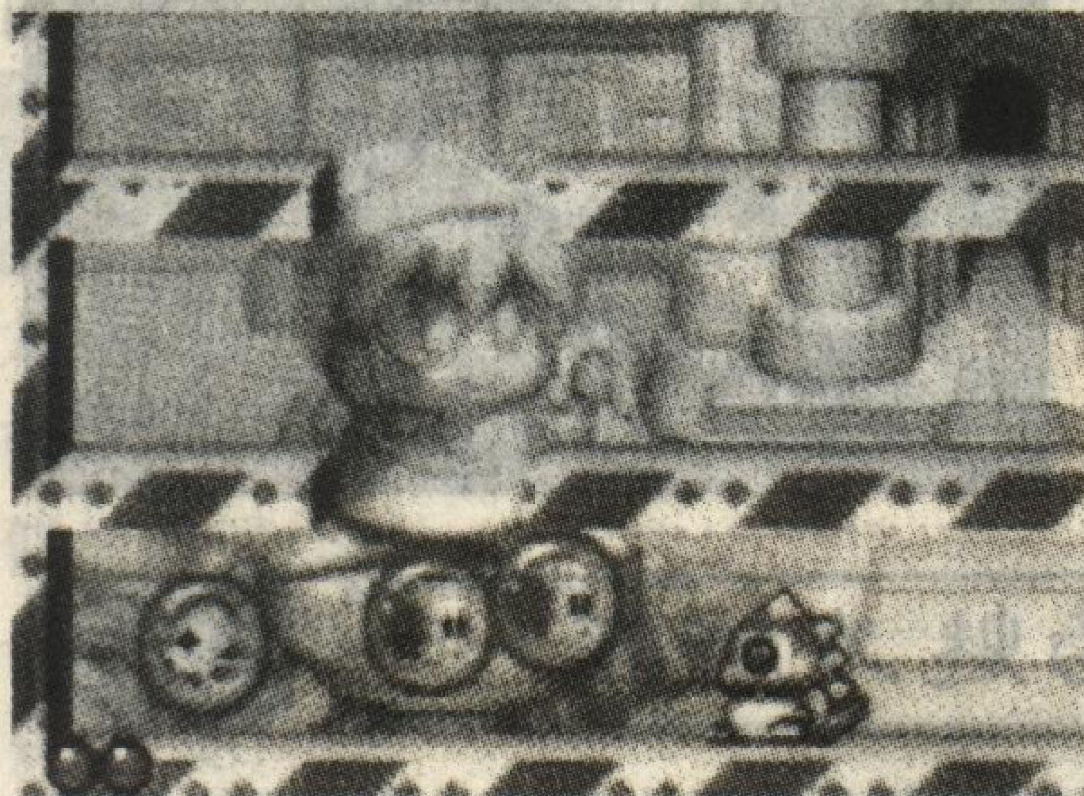
类型：ACT
媒体：CD－ROM
厂商：VING
发售日：11月27日

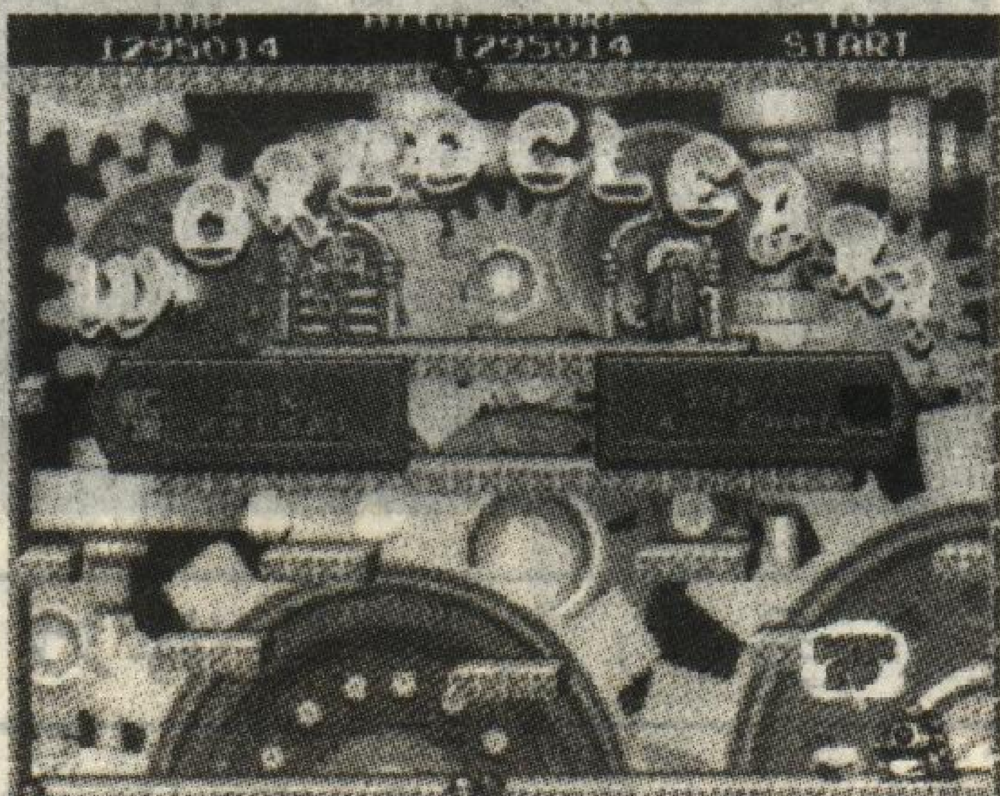
责编/E·T

可爱的泡泡龙又跟我们见面了

玩过FC的玩家对“泡泡龙”系列应该不会陌生，这个系列可以算是游戏家族中较长寿的了，从红白机到次世代十多个年头，这个系列总能使玩者有一种全新的感觉，能做到这一点实属不易。

游戏的主角即是“泡泡龙”，它会利用各式各样的泡泡对敌人进行攻击。在众多的泡泡中有的带有火属性，有的带有雷属性，而不同属性的泡泡会对不同的敌人造成极大的伤害。而带有属性的泡泡共有五种它们分别是火、水、雷、风、虹，这五种特殊的泡泡只有在特定情况下才会出现，如能全部收集到玩起来简直易如反掌。在攻击敌人时如能用连续的泡泡将其击中就会出现高分，而且还会有宝物得到。而宝物的种类也是多种多样的，有的加分，有的提升能力，还有的是过关所必须的道具，另外还有一些宝物如能收集完全并组成一个英语单词就会使你的生命值增加，这些宝物一定要得到哟！





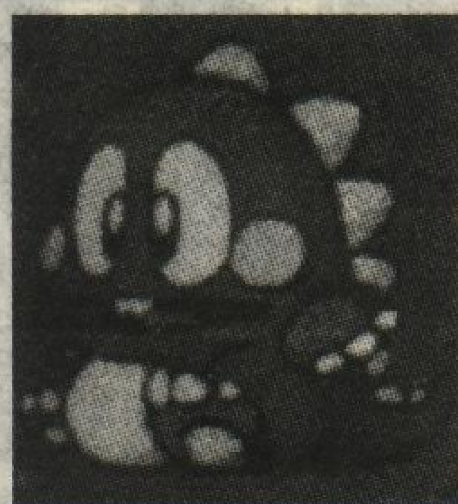


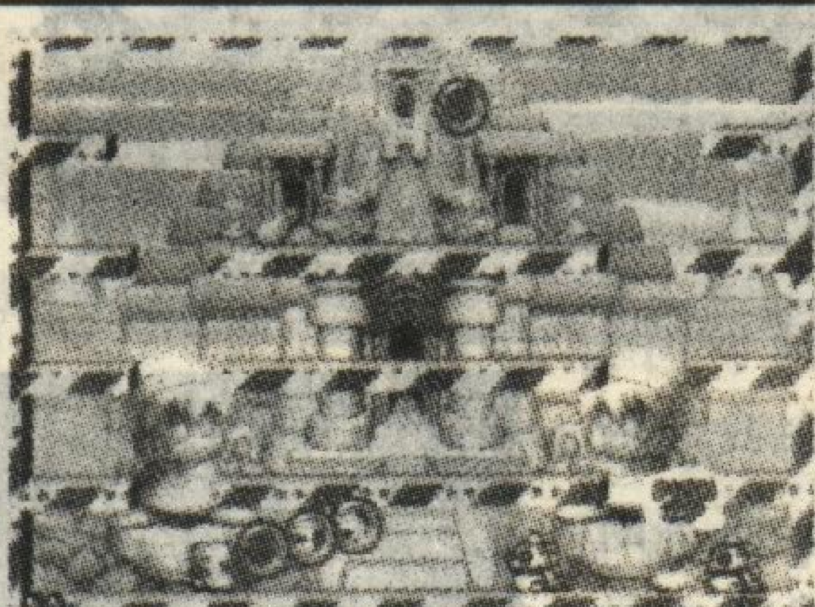
登场角色介绍

游戏可以两人同时进行，但供玩家选择的角色却有四种，而且这四位角色的能力是有差别的，大家可根据爱好来选择。

游戏是清版型的，在每关中都会有隐藏着一大把钥匙，而这把钥匙是过关的必须品，当取得钥匙后通往下一关的门就会打开，但是有可能会出现几个被打开的门，而进入不同的门后会到达不同的世界，而这些不同的版面中会有我们十分熟悉的游戏场景，如：太空侵略者、奇奇怪界等，在这些场景中原游戏的英雄可能会成为该版面的BOSS，所以一定要有心理准备才行。

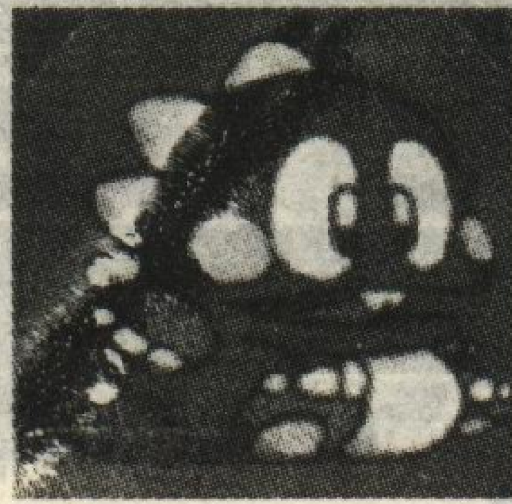
BUBBLUN 泡泡龙

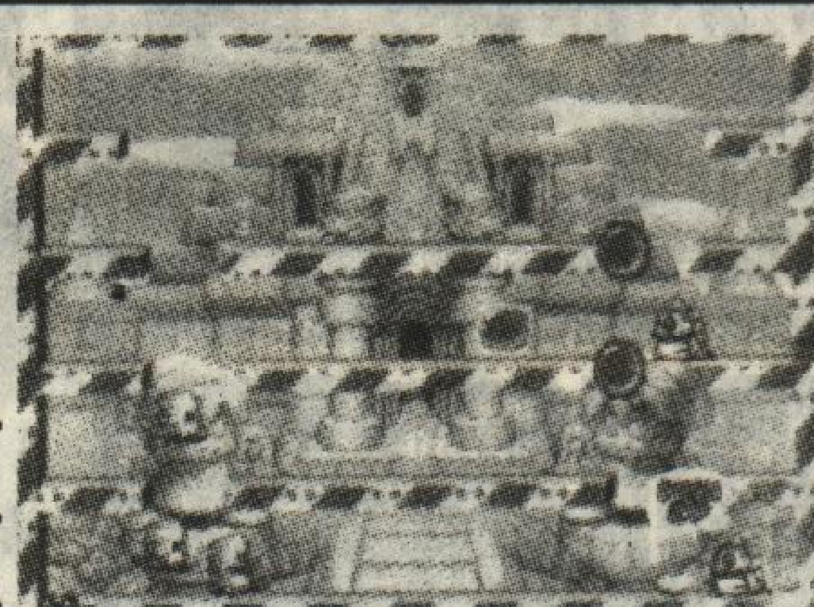




【移动速度】2 【泡泡飞行距离】2
【泡泡速度】2 【泡泡发射间隔时间】1

BOBBLUN 波泡龙

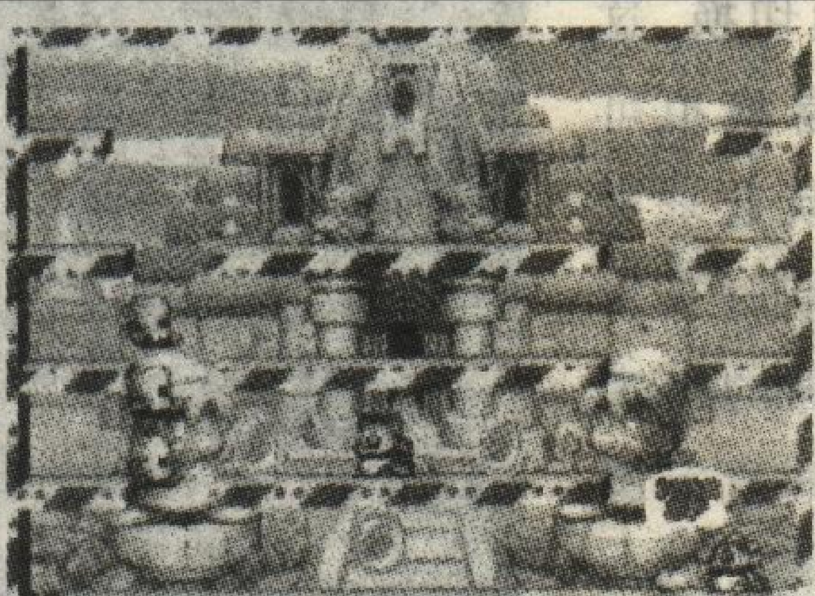




【移动速度】3 【泡泡飞行距离】1
【泡泡速度】2 【泡泡发射间隔时间】1

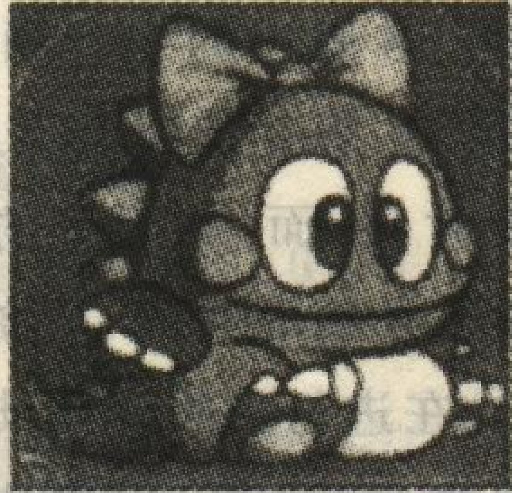
KULULUN 库鲁龙

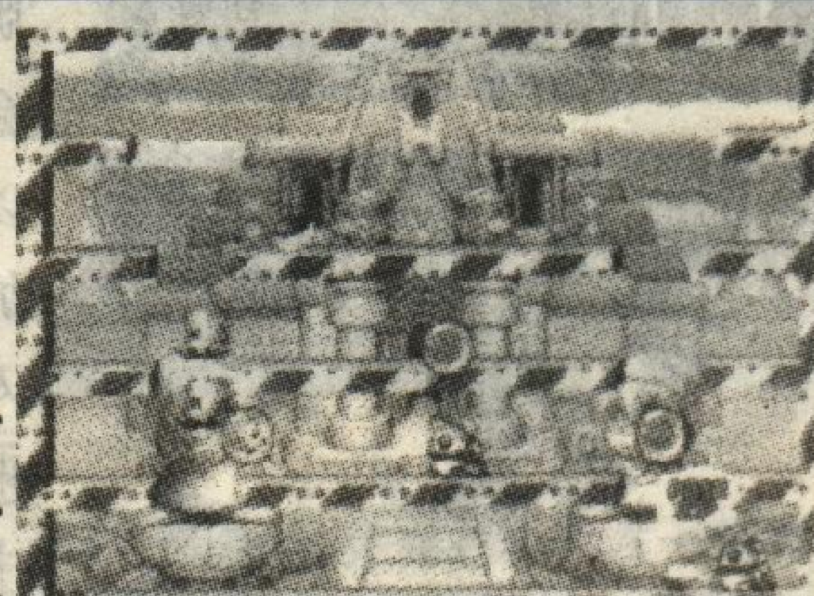




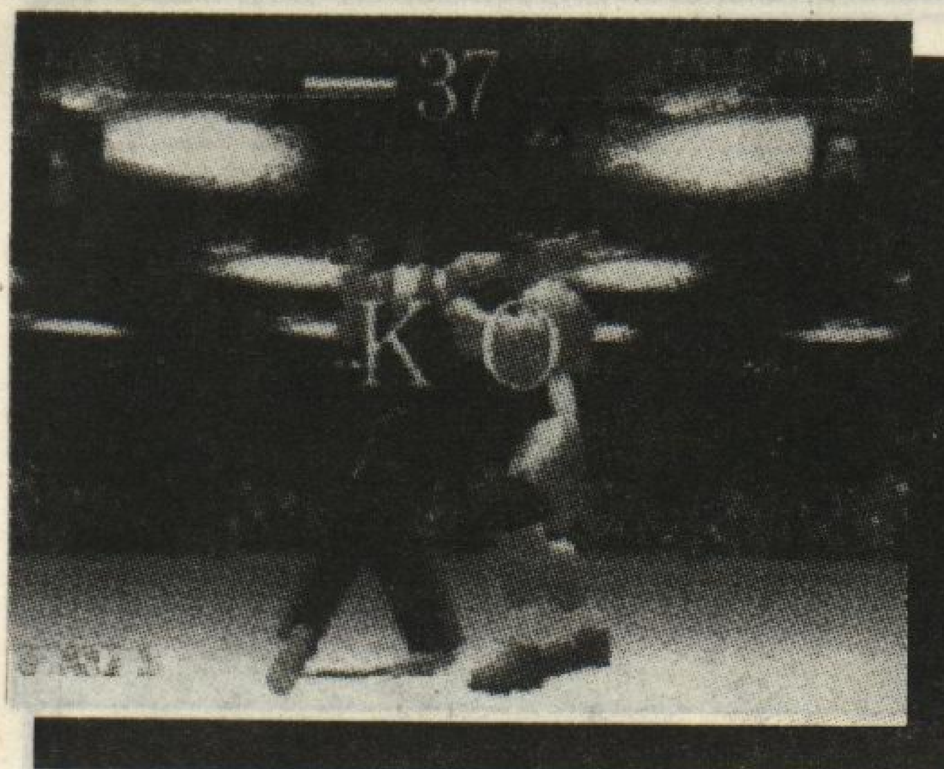
【移动速度】2 【泡泡飞行距离】3
【泡泡速度】1 【泡泡发射间隔时间】1

CORORON 科鲁龙





【移动速度】1 【泡泡飞行距离】2
【泡泡速度】3 【泡泡发射间隔时间】1



SAVAKI



名不见经传的公司也能制作出精彩的游戏。

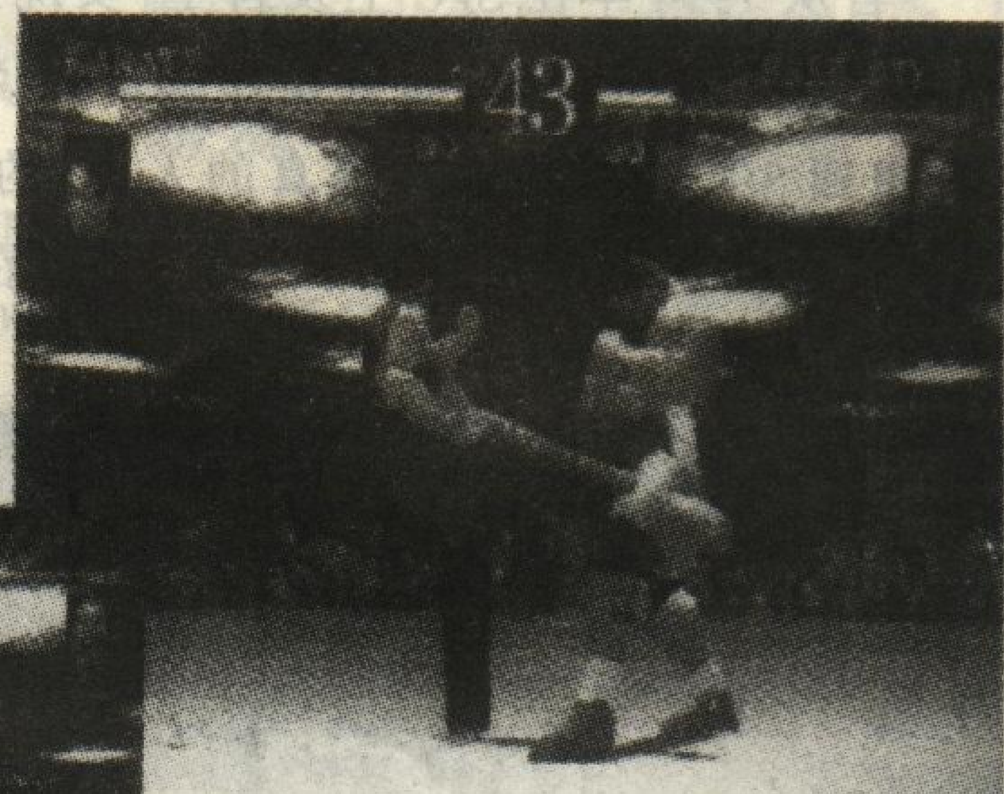
类型：对战 ACT
媒体：CD-ROM
厂商：CYNUS
发售日：12月4日

责编/E·T

集结了世界上众多流派的武术格斗游戏

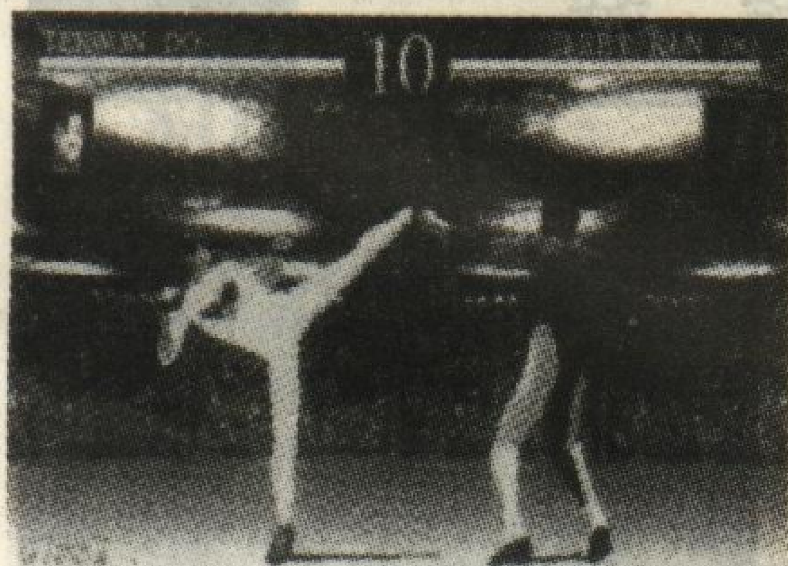
最近一段时 NAMCO、SEGA 等大公司并没有推出 3D 格斗大作，相反到是一些名不见经传的小公司不断地推出 3D 格斗游戏，而其游戏效果也是十分不欲。本作品中登场的人物几乎都代表了自己的流派，而这些流派所拥的各种技法在实战所呈现出的效果却是大同小异的。这不正应验了一句古语“天下武功出……”。

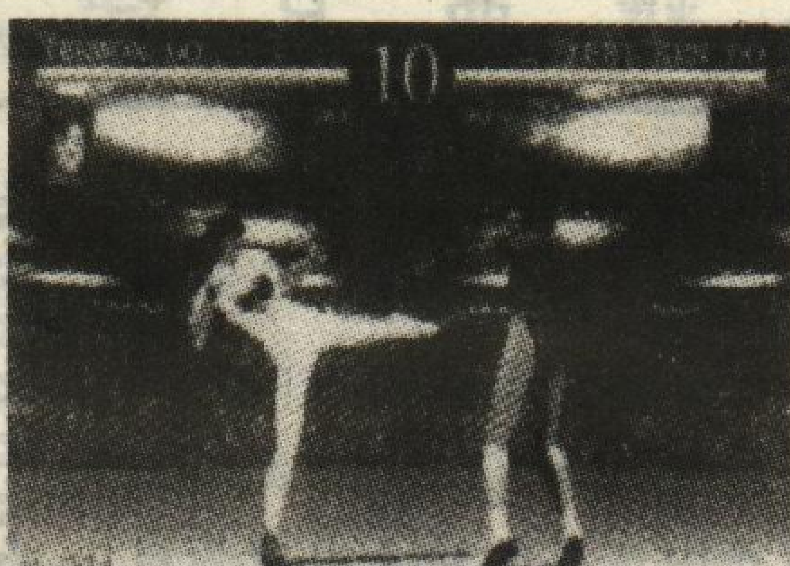


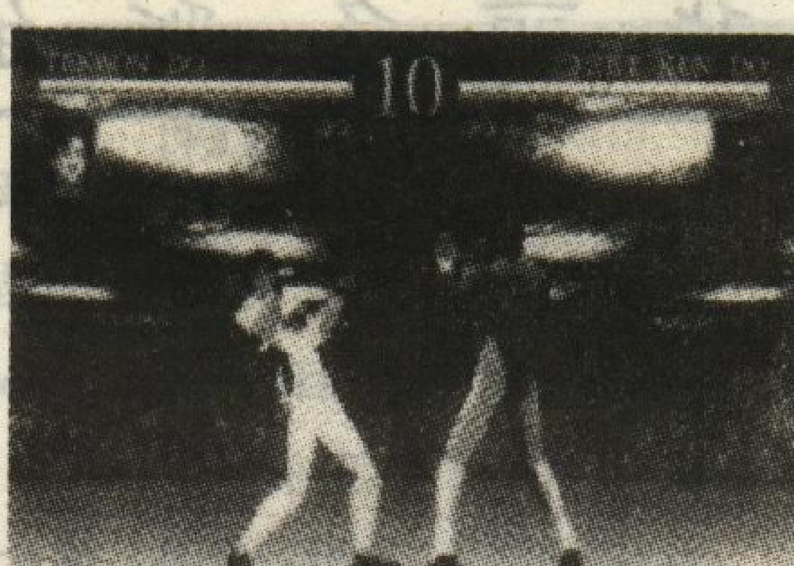


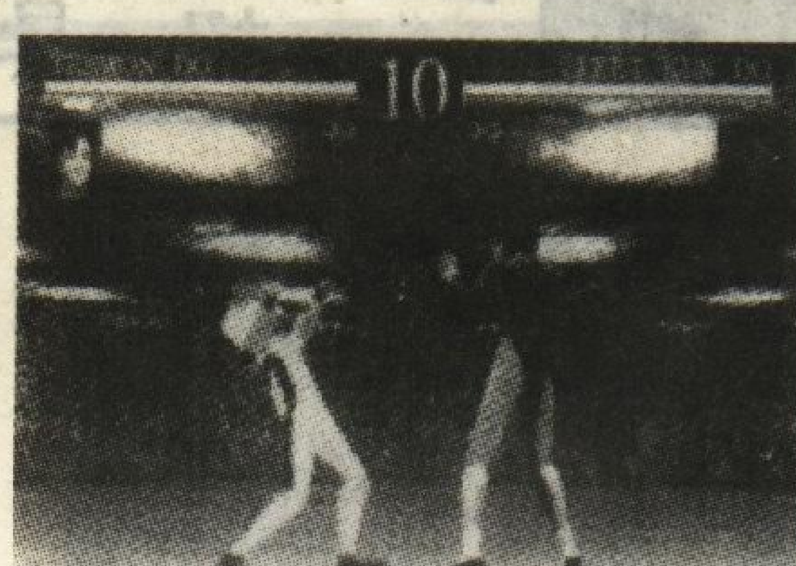
游戏中你要在 7 个流派中选择一名选手与其它对手交战，这些流派中有的重视拳技，有的重视足技，有的重视速度，有的重视力量，有的在各方面则十分平均，以上的种种表现都忠实地再现了世界各地武术的技法。大家可能对 3D 格斗游戏有一个共识，那就是在对战中如能以极迅猛的连续技击中敌人，那么胜利就非你莫属，但这种连续攻击的难度往往是十分高的，如果一但熟练掌握并在实战得以应用，那么你就将成为此道的高手，因此通向高手的艰苦之路也是格斗游戏的魅力所在。

精彩！



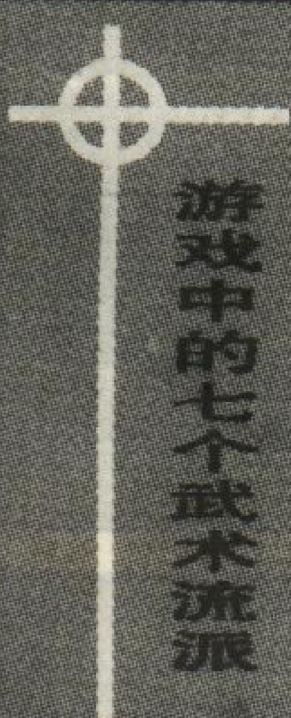






游戏中的七个武术流派

到底谁才是武艺精深的高手呢？



空手



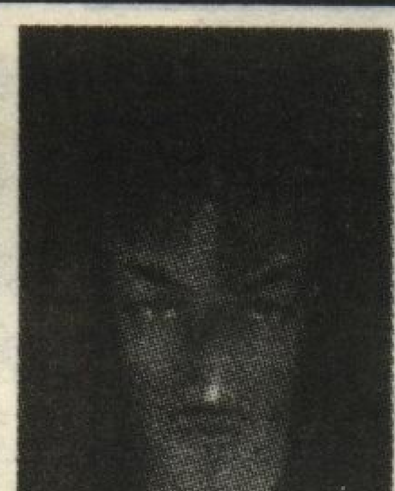
以空手将牛杀死而成名的大山倍达，在实践中领略了许多空手的精髓，在比赛中他的连续攻击会有一击必杀的恐怖力量。

跆拳道



有着优久传流的韩国国技跆拳道，它的攻击基本是在以腿来发动，而且具有极强的连续特性，因此被人们称为“腿部拳击”。

泰拳



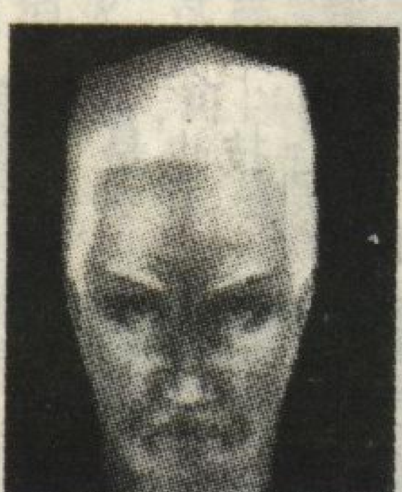
是泰国武术中最强的流派，泰拳的最大特点就是选手使用关节攻击，而泰拳的精华也多在关节攻击中体现出来。

截拳道



由香港著名影星李小龙所创，它所追求的是攻击的高效率与高质量，而是速度极快，是一种综合性的技法，它能充分体现中国武术的精华所在。

传统空手



被称为空手并由冲绳古武术演化而来的流派，由于历史的演变使得技法在很大程度上受到当时中国武技的影响。

拳击



是现代体育中传统的项目，而业余式拳击还被正式列入奥运会比赛项目内，此运动在欧美地区极为盛行，亚洲方面则相对比较落后。

自由博击



它所体现的是选手的临场发挥能力，基本上只要在规则的充许之内的技法都可以使用，是个技法博杂的流派。

实况J联盟 ~ 炎之射球



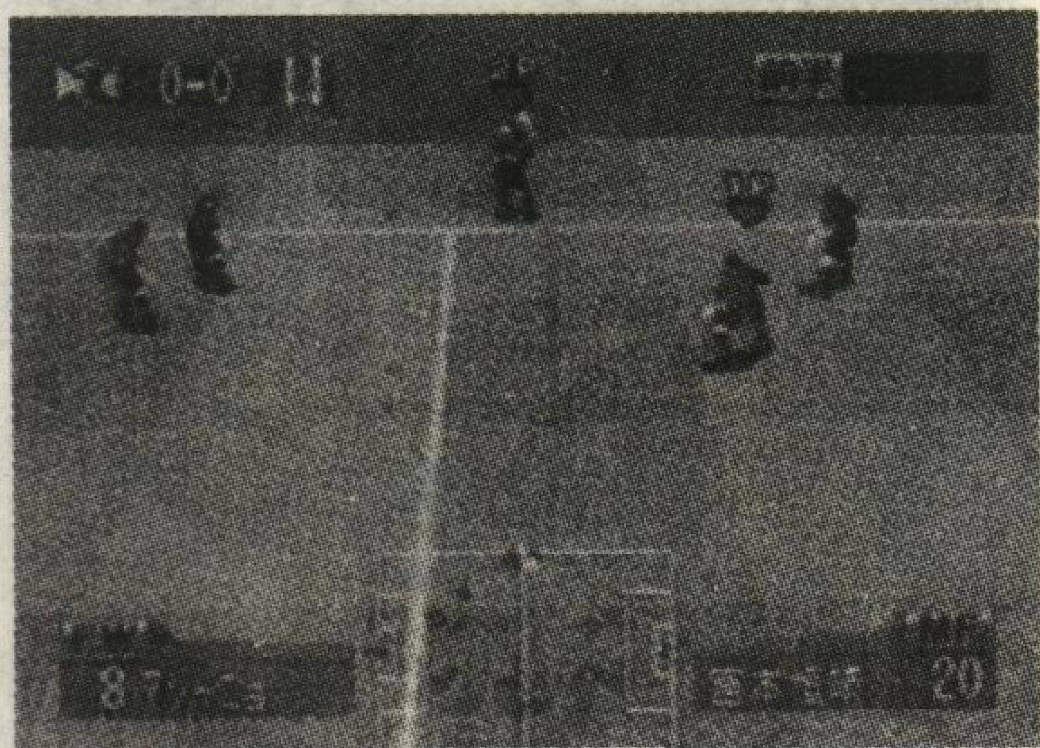
KONAMI 公司"实况足球"系列的最新作。

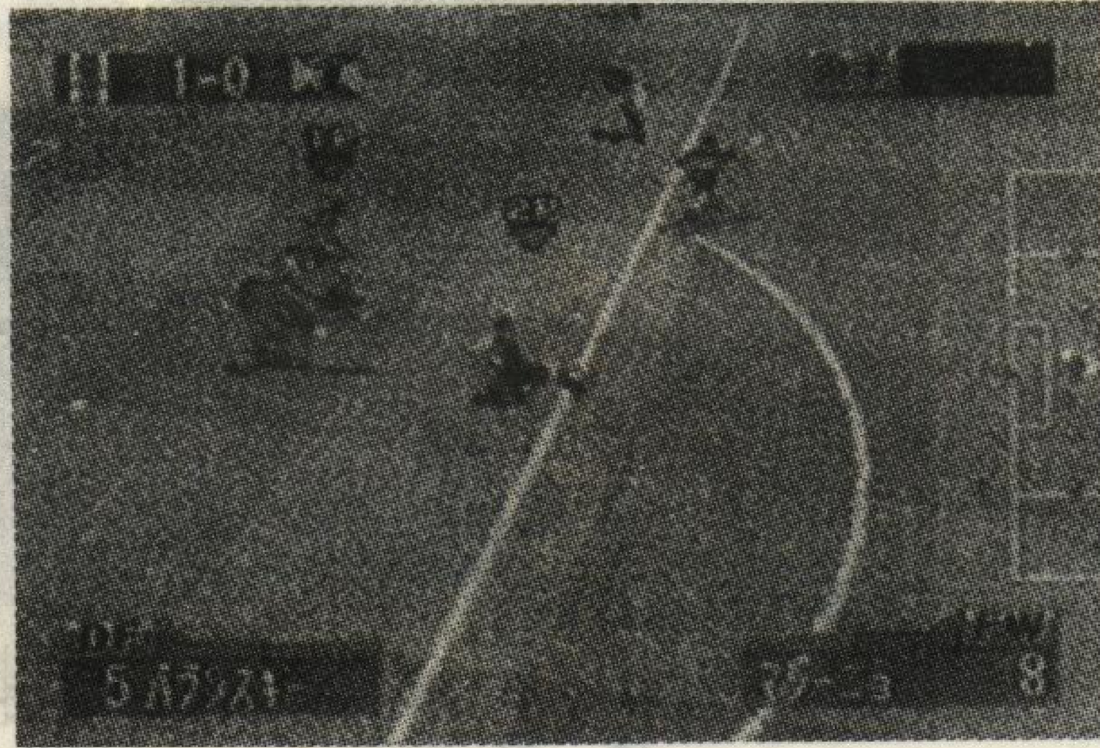
类型:SPT
媒体:CD-ROM
厂商:KONAMI
发售日:未定

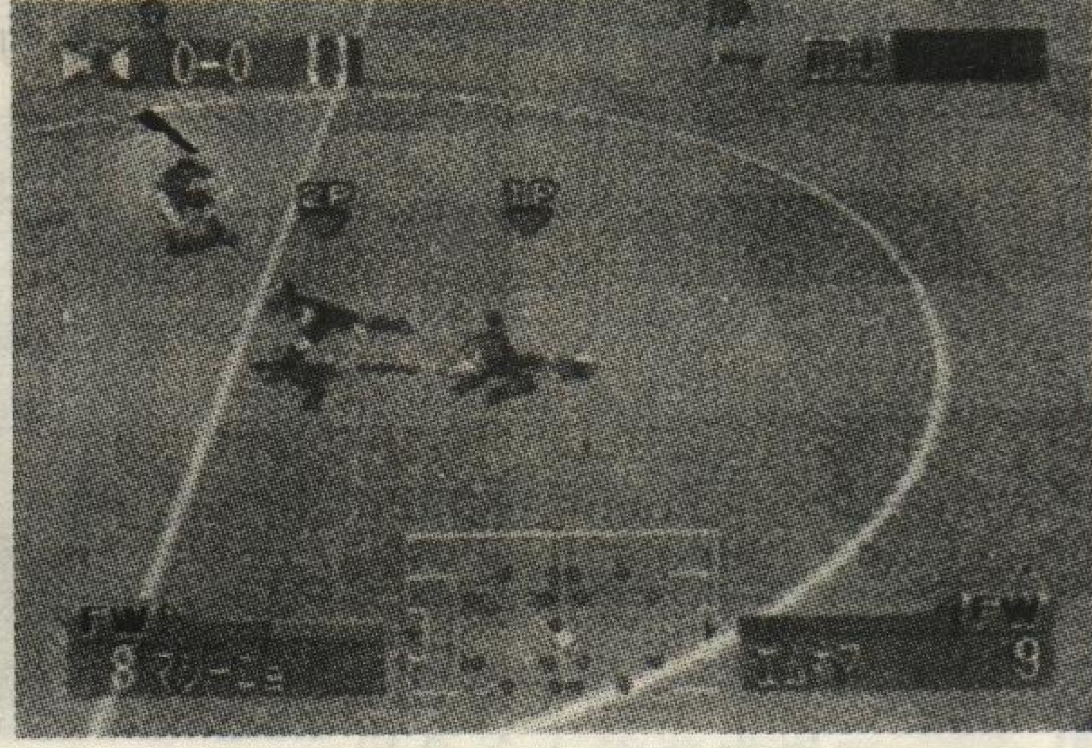
责编/E·T

集结了世界上众多流派的武术格斗游戏

自从1994年在SFC上发售了"实况足球"后,KONAMI把后来制作的足球游戏都定位于"实况"类型,这不仅是由于"实况"系列有着真实的比赛气氛,而且操作感可以说在同类游戏是绝对领先的。在当初SFC出现"实况"时,众多玩家在大呼过瘾的同时发出了"没想到SFC也能有这样逼真的人语"的感叹,虽然SFC已经成为昨日黄花,但它给我们留下的东西是不能用价值衡量的。现今的次世代在性能上比SFC有了飞跃,所以在"实况"系列中所使用的人语也都是应用了真实解说。由此游戏太著名了,所以足球迷们千万别错过哟!



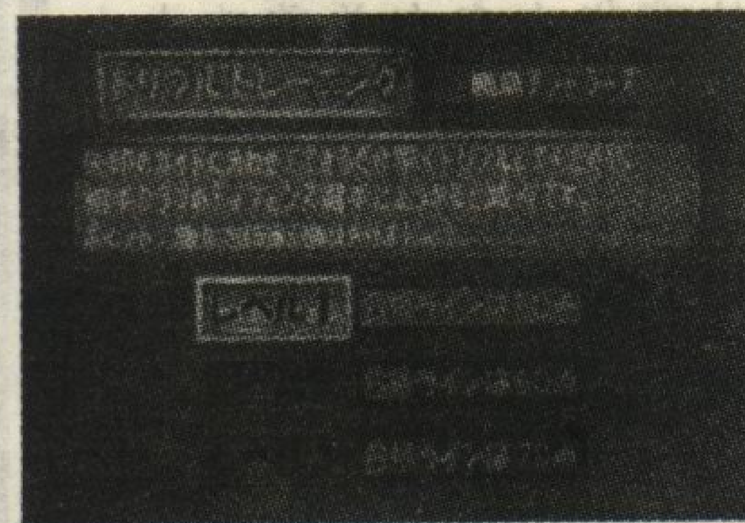




极具华丽色彩的精典足球游戏

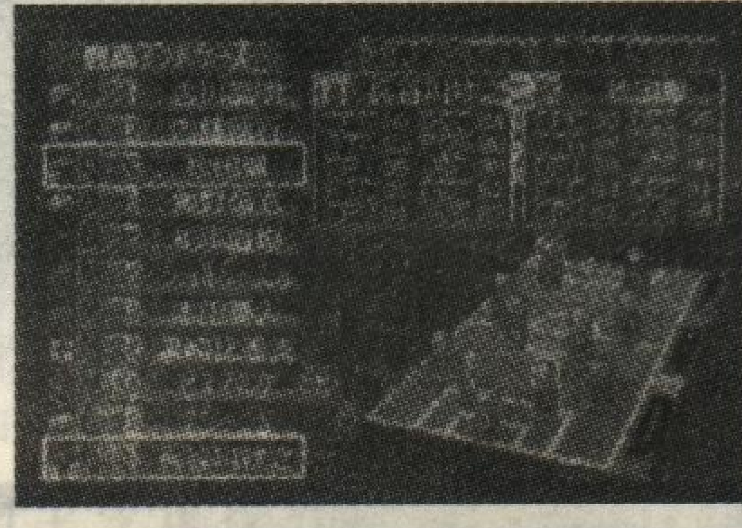


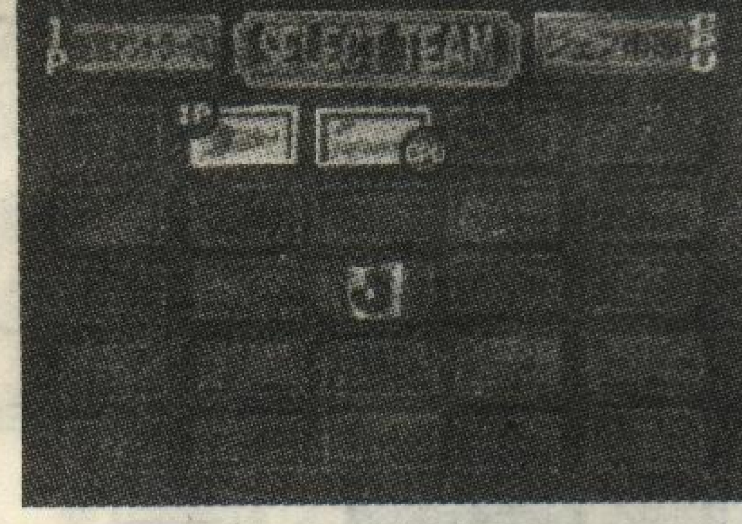




游戏在系统上完全继承了SFC版的"实况"系列,充实的内容与精彩的画面是构成这款游戏的核心。在游戏模式中引人注目的是"Customize",它的功能是制作原创选手,而那些我们设定好的选手可以组成一支完全由你自己创立的球队。另外,在此模式中选手的转会也成为可能,你尽可能地拉拢一些具有高超球技的选手来进行比赛。此外,还有一些大家熟悉的模式可供选择,比如J连盟赛、杯赛、点球合战、东西部对抗赛等。这些充实的内容使我们这些足球迷再次领略到KONAMI在这一领域的水准。

游戏如同以往的"实况"系列,在比赛中控球的一方可以利用各手柄各键的不同的组合来使出各种精彩的技巧。但是由于这些技巧的指令通常比较复杂,所以并不是所有的人都可以掌握。因此,基于这点设计者在游戏中设定了一个技巧键,这样在球场上带球的一方可以根据不同的情况利用此键来做出不同的动作,而此键并不只是能使出单人技巧,在特定场合下一些多人的组合技也是可以轻松便出的,如能利用这一点胜利就在眼前!





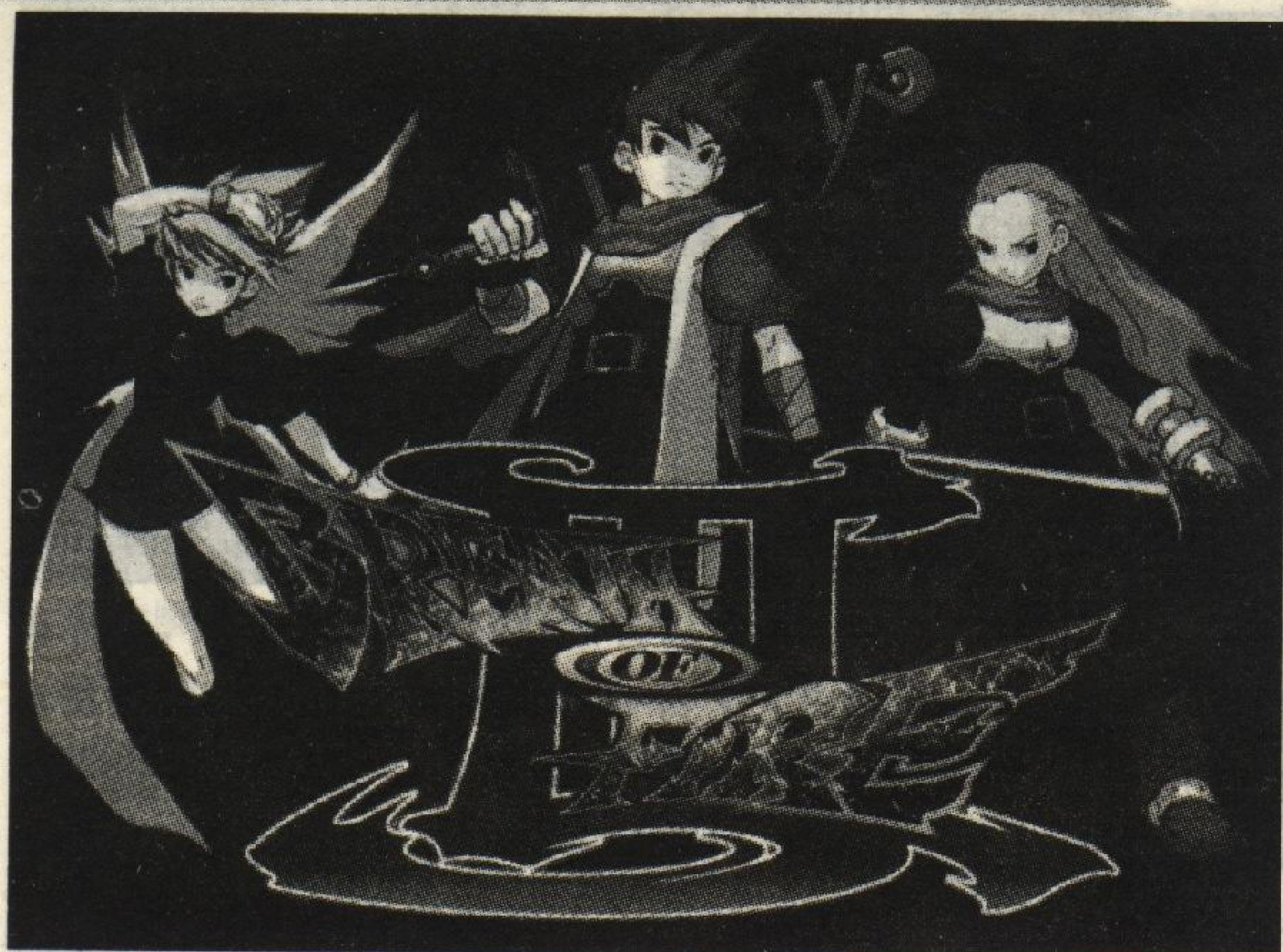












CAPCOM 的次世代 RPG 超大作

龙之战士 3

完全攻略(下篇)

机种:PS 类型:RPG 媒体:CD-ROM 厂商:CAPCOM 发售日:9月11日

责编/E·T

上次说到龙与ガーランド一战后自己的意识来到了一个奇妙的空间,在这里龙再次遇到了先前那位神秘的男子,这名奇怪的人与龙说了一些话后便离开了,而龙也不知不觉地变回了人的面貌……。



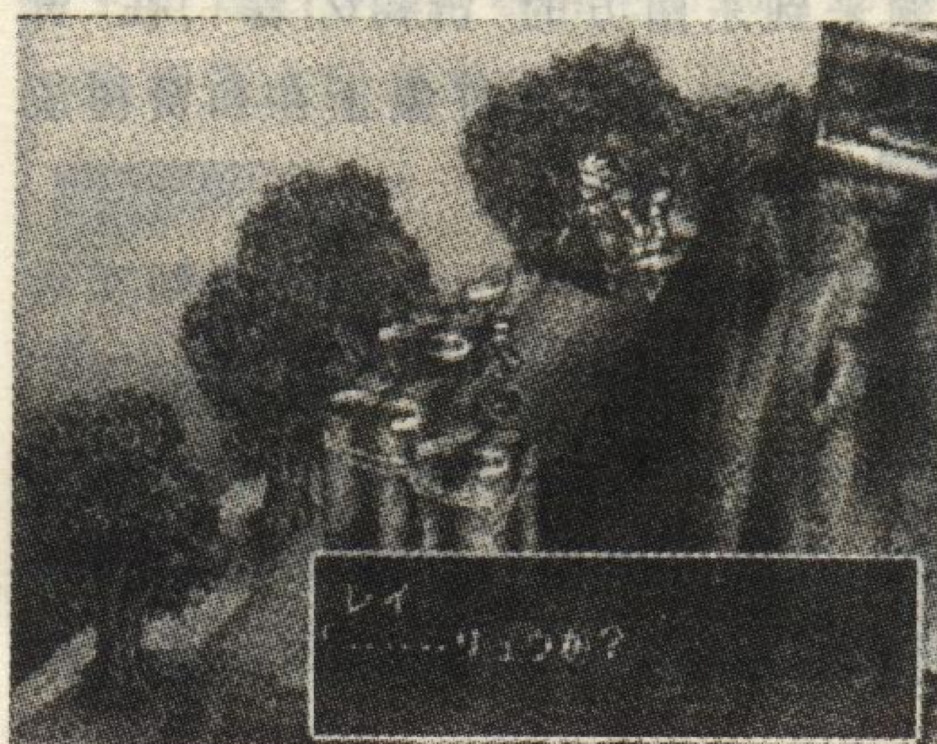
……画面转换到了许多年后的ダウナ矿山,ガーランド被委托来到这里来察看是否还有龙族出现,在矿坑最下部ガーランド再次遇到了那只幼龙,由于幼龙不是他的对手而倒下了,但受到重击的幼龙的身体突然发生了变化,它变成了人的样子,这便是长大后的主角。而ガーランド在这许多年中一直在寻找龙的下落,想不到在这里遇到了。ガーランド问龙是否还在记恨他,而龙当然回答"……",于是ガーランド把装备交给的龙,而自己就先到外面去等龙。龙换上装备后在洞外遇到了ガーランド,ガーランド问为什么在天使之塔时不杀死他,而自己也说在 400 年前与龙族的战斗中产生了疑问,究竟神为什么要在灭绝龙之一族呢?在离开矿山的途中,可以先乘电梯到 B1 层,在乘电梯时ガーランド感到此地有一种说不奇怪意念,此时有个黑影出现……在 B1 层先拿到宝箱中的宝物再乘电梯到第 B2 层,在 B2 层有间屋子中有记录点,利用轨道上的矿山可把堵住出口的巨石撞碎,但要注意一定让ガーランド在队伍前面,再利用控制杆改变轨道的方向。出了洞后突然先前的那般意念从后面传来,ガーランド一看便知是 400 年前他所杀的龙的怨灵,而这股意念变为尸龙向二人攻击,在作战中一定要小心它的全体混乱攻击,因为其属性为暗所以最后用与之相反的属性攻击,如此可轻松取胜。战胜它后可得到一枚变身水晶,就在这时有一位神秘女性出现,与龙说了几句话便变成另一枚变身水晶飞入龙的体内,来到矿山外见到了矿山负责人,他感谢ガーランド并让你去右下方的小屋领取酬金,二人来到小屋见到了カンドク,向他索要了酬金后便可离开。但カンドク却让你小心外面强力的怪物,而详情最好到西方的暗之都市去打听,于是二人就离开此地向暗之都市出发。

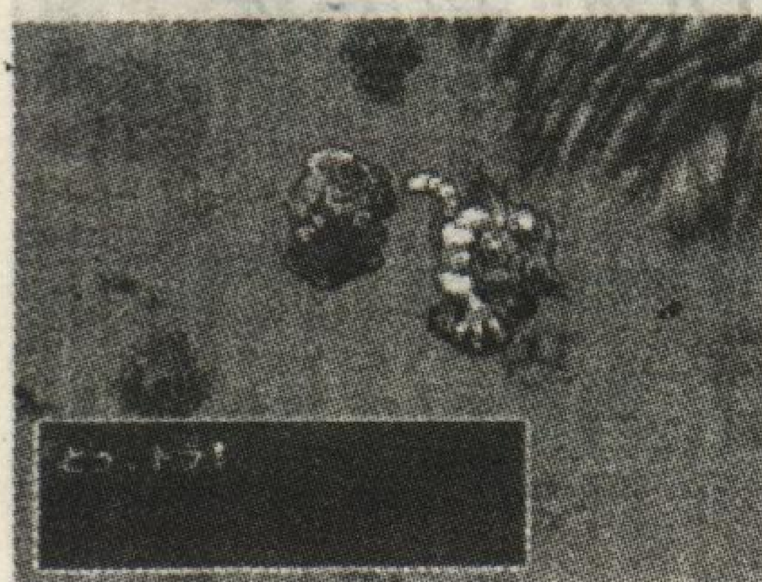
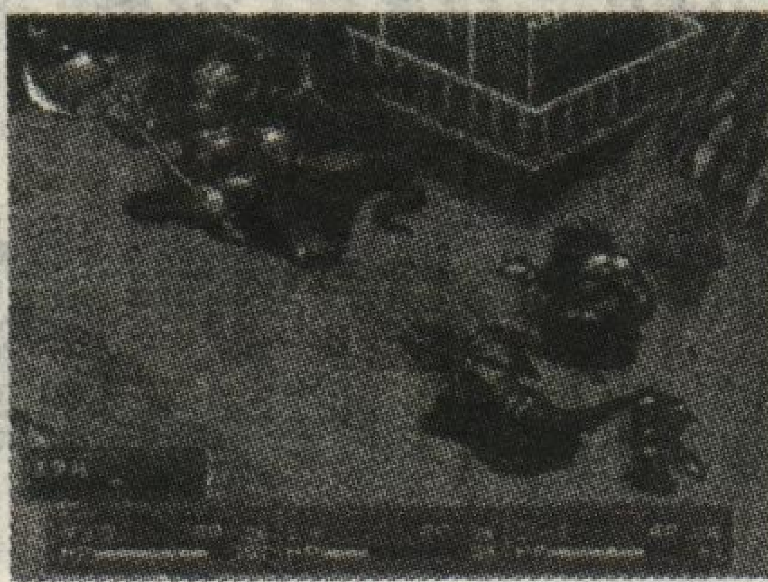


二人在郊野扎营休息后便依照カンドク的的提示来到暗之市。在此地二人打听有关"オウガー街道"出现怪物的事,在此地可以为队友更换一些武具,等到一切准备好后二人便离开暗之都市来到了"オウガー街道",此处地形并不复杂,敌人也比较容易对付。待行至出口时,在旁边有个黑影闪过。与它战斗了几个回合后它便逃走了。二人通过了这里继续向前行,向前首先便经过"リウエット山",在山上小心一处陷井而其它的路段十分容易走,越过此山继续向前走,可是在路口遇上ウインデイ城的士兵阻拦,由于不能向前走,于是二人便决定去附近一个小村打发时间。二人在村里的宿屋中打听到有关怪物的一些消息,宿屋中的大妈说可能是在北方森林中。二人休息后就离开了村子向北方的森林进发。这里便是龙与レイ与ティーポ初会的地方,由于物换人移使龙又有了些感伤,龙一个人来到了レイ的家中,但出人意料的是竟然在此遇到了阔别多年的レイ,二人见面后既高兴又感叹,高兴的是二人还能再次见面,感叹的是テイーポ至今还没有任何消息。レイ此时说他一直在寻找马兄弟背后的那个暗之组织,并决心找出幕后首脑为ティーポ报仇,说罢就转身先行离去了。龙返回山下找到ガーランド,二人回村找レイ的下落,在村口遇到了一些奇怪的事情,得知レイ去了マクニール宅,在前往的途中遇到了一些士兵,原来他们捉到了マクニール,而从后方上来的竟然是旧友公主ニーナ,分别多年的同伴当然有许多事情相谈,ニーナ也在谈话中知道了一些有关龙的事情,最后ニーナ决定为了弄清楚事情的真象再次向暗之都市出发,三人离开牧场后,黑影(レイ)再次掠过,原来



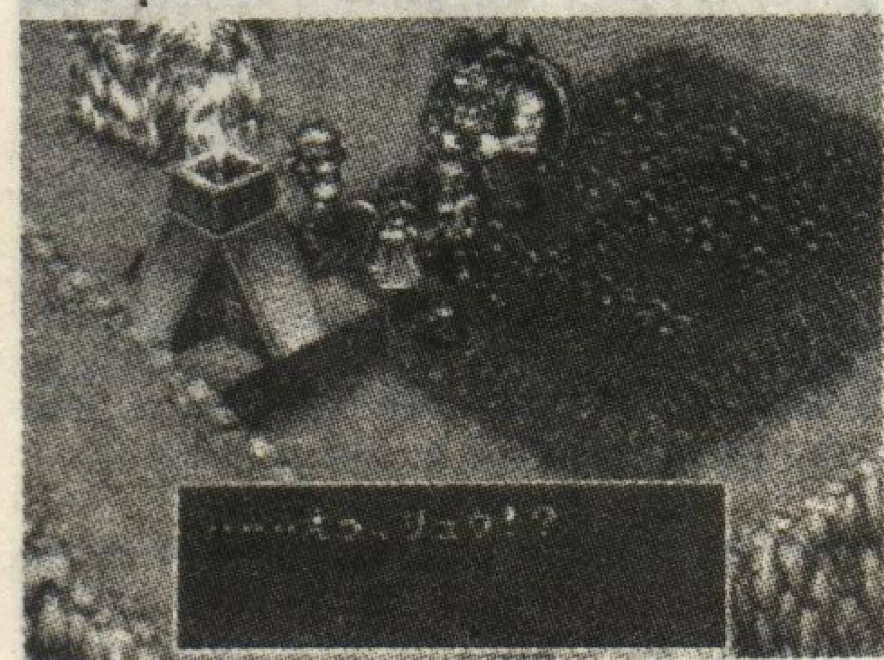




レイ一直在此躲藏着……。

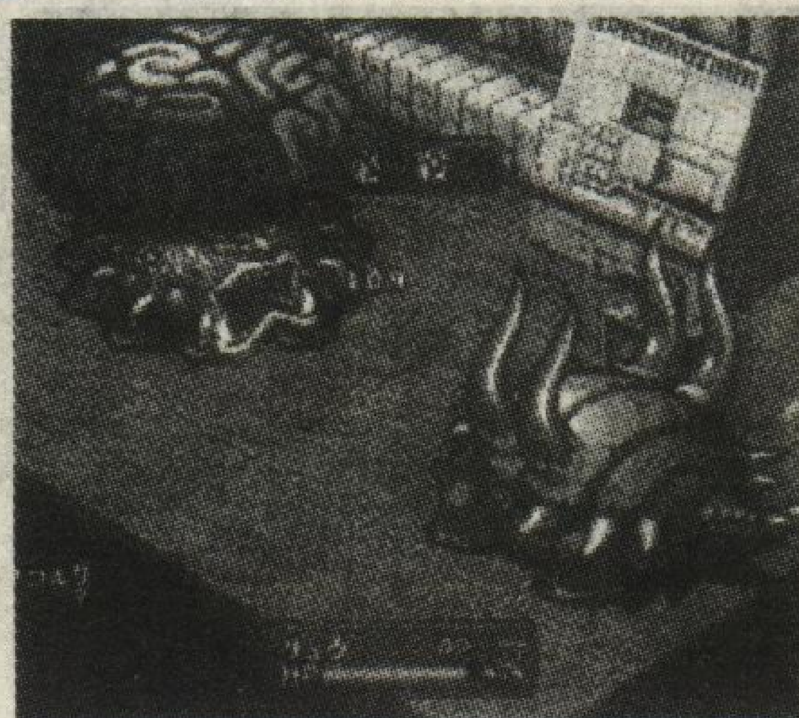
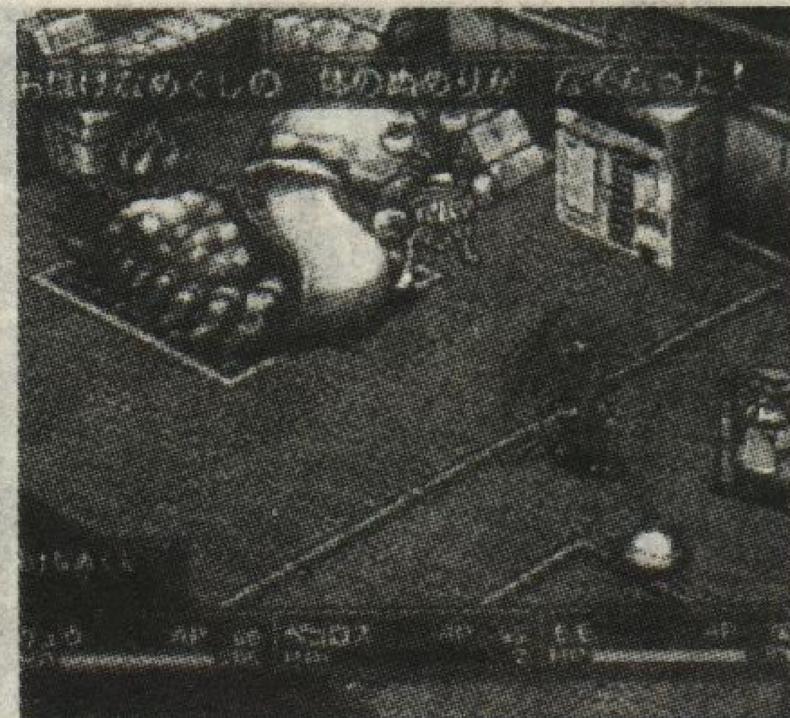
三人返回暗之都市，但却发现这回已经尸横遍野，龙向一些生还者寻问到底是怎么回事。原来怪物来到了此地将他们几乎全部杀死了。众人估计可能是レイ干的，于是便来到了北面的关所，在关所中レイ首先追上了暗之组织的首领ミクバ，这时龙一行人及时赶到，而レイ对龙能来到这里感到很惊讶，就在这时ミクポ突然变身成一支巨大的怪物给レイ重重的一击，令他倒地不起，龙当然不能就手旁观，由于这次レイ是强制出阵，所以在人员上要好好安排。在战斗中发现ミクポ的防御力十分强大，它的大防御更是可以抵挡一切攻击。在这里首先要把レイ复活，但复活后的レイ的HP如超过一定的数值便会自动变身成虎王而且不受控制，所以要再次让敌人将其打死，这样再使之复活便不会出现变成虎王的レイ，而レイ也可由玩者控制了。经过一番苦战终于将其击败。战斗结束后レイ正式归队。四人决定继续寻找龙之一族的秘密。



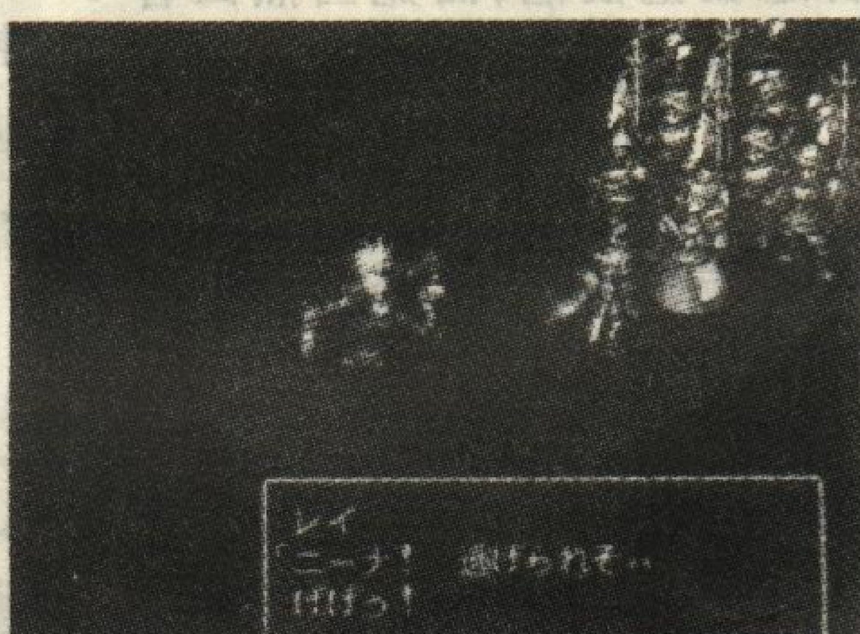
众人来到东面的关所处，但由于国王颁发了新的通行证所以现在还不能通过。于是众人便先向实验工厂走一趟，众人来到实验工厂后利用输送机到中央处，见到许多年不见的同伴モモ。她正在聚精会神地研究着，于是龙便上前打招呼，但モモ却并没有意识到龙的到来。直到她用手触摸到龙时才发现龙原来还活着，但她却以为龙还在天使之塔。接着モモ与众人一同来到宿屋，在宿屋中ニーナ把整个整个告诉了モモ，但モモ除了有关科学研究的事对于其它的却一窃不通。于是ニーナ询问モモ工场是否出了问题，モモ说博士不知什么原因失踪了，工场也因此发生了爆炸而且也不能再继续工作了，看来关键是找到博士的下落。当众人问モモ为何会在工场出现时，モモ说自众天使之塔一役后便失去了ペコロス的消息，为调查ペコロス的去向才来到这里，于是众人便由モモ带领来到东南方的"贤树の森"，在"贤树の森"中众人见到了ペコロス，而且看见它好象正在和贤树说着什么，之后它便算是重新归队。

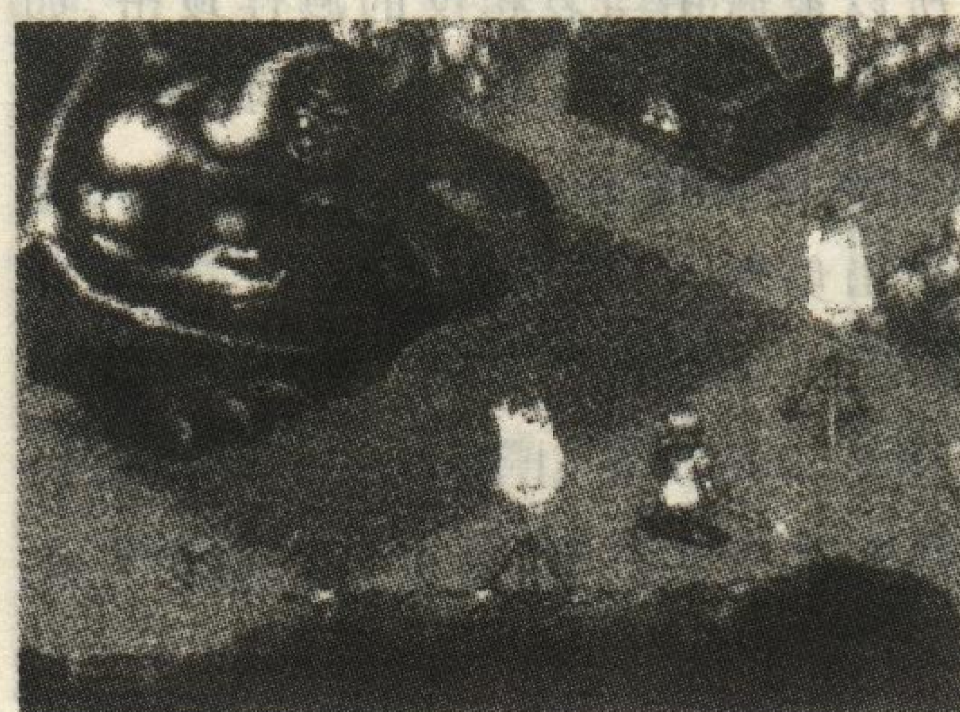


找到ペコロス后所有的同伴就算找齐了。众人再回到实验工场，这时要注意将队伍组合成龙、モモ、ペコロス。在实验工厂中工人说实验室中有一股十分怪异的气体，并希望龙可以利用石头将温室屋顶打破令气体放出，龙当然要帮助他了。在这里必须利用ペコロス的特技，首先按加速跑，然后在画有"×"的地方把石头奋力踢下去，如此便可以将两处温室的天窗击碎，这样那股气体便可放出。之后三人来到一间房屋内，利用モモ的特技将壁炉门击破，便可进入秘密通道。在这里有许多超科学的装置，而且有的门必须要用密码才能打开，其中有三道门，只要细心寻找密码便可轻松使之打开，众人来到压力房内要同巨大的变异体作战，战胜后可以找到一本书，调查后便可得知打开四号门的方法，众人回到电脑屋，在四号电脑前输入密码(密码顺序为1-3-2-5-4)。输入成功后四号门便可打开，通过四号门便可见到博士，但奇怪的是博士正打算利用矿石与贤树的精华输入已死去母亲的身体，也正是因为这样才令工场出现了问题。モモ上前质问博士并劝他停止这种危险的实验，但博士非但不停劝告，而且还喝了一瓶液体使自己变成了一个怪物，同众人打了起来。由于怪物并不强所以战斗很快就结束了。事后モモ无限感慨，因为她又何尝不想令自己的父亲复活呢。离开这里之前要把控制杆关掉(选スイッチを切る")。


一行人在郊外扎营休息，ニーナ提意与レイ一同回到王城，因为国王对龙以前将她带走而感到不满，所以要求龙在城外等候。在王城内由ニーナ领队同守门的卫兵对话便可进入王宫，ニーナ将打倒暗之组织与实验工厂的事说给国王听，国王听了很高兴，便决定将新的通行手令交给他，在此之前国王要レイ先参观一下王宫，于是ニーナ与レイ一同四处参观，在来到厨房时却遇上了ハニー，接着二人回到国王处，国王将新的通行证交给レイ，当国王想留下レイ时ニーナ说还有事要与レイ先行一步，就在离开时，有名卫兵发现レイ与龙是同伴时，于是国王大怒，要把二人关起来，无论ニーナ如何解释都不行，没办法，只有逃走了。就在这时ハニー从ニーナ身上跳出，ニーナ相信它会带自己与レイ逃出王城。跟着ハニー走了一会便来到了以前那个被锁住的门的地方。レイ将门打开后发现一部古怪的机器。正当二人束手无时ハニー将之启动，而且跳到中间圆形的石台上便消失了，レイ出门后把此事说给ニーナ听，ニーナ也决定离开王

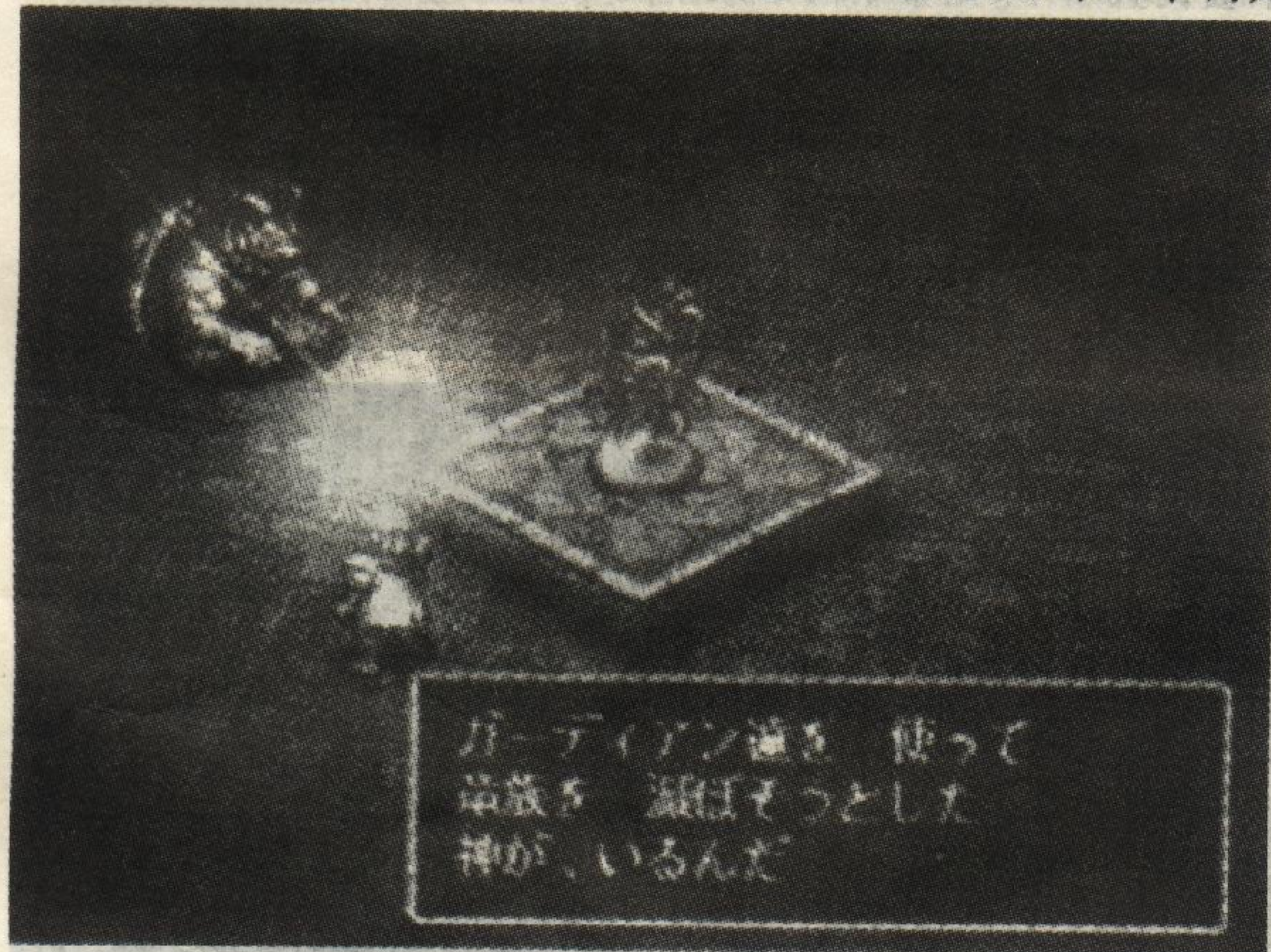




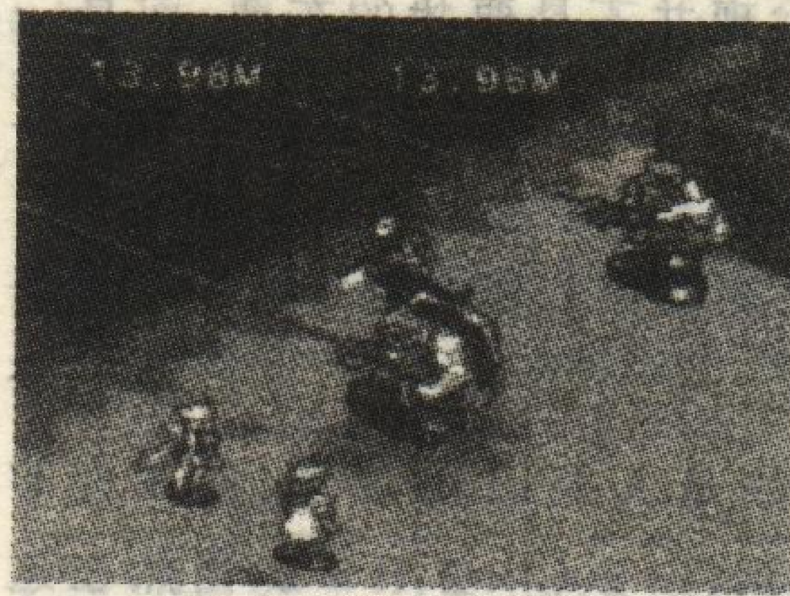
城，这时国王带了许多士兵追了上来，就在千钧一发之际，二人由那个传送装置逃离了王城。

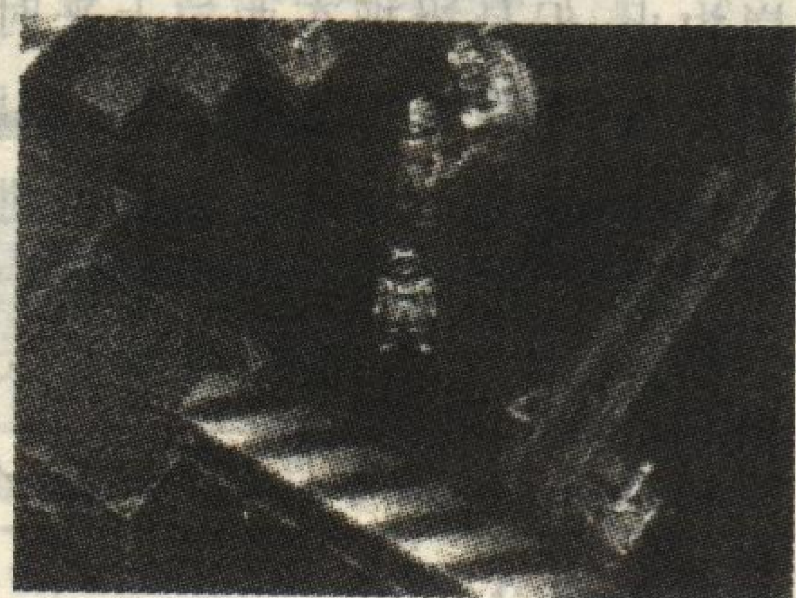
逃出后二人发现已经是在城的外墙处，レイ感到十分不可思议，二人就此离开这里与龙会合。众人因为拿到了通行证很顺利便可通过关所，再经过火山又来到了天使之塔，在天使之塔仍然必须要有ガーランド在队中，ガーランド与众人来到塔顶。在塔顶ガーランド向天跑拜，因为他已经算是完成了神的使命。但天空出现的并不是神而是那个被封印在天使之塔中的那名神秘女子，这名女子便是“龙之战士Ⅰ”中的大魔导师デイース。デイース说要想见到神必须要将她身上的封印解开，而解开封印则必须将ガーデイアン・ガイスト……说到这里便消失了。ガーランド说必须找到ガイスト，因为ガイスト与他一样是受命灭绝龙族的人，但他却并不太清楚ガイスト的事，所以必须回到ウルカン・タパ村打探有关ガイスト有事。

众人来到ウルガン・タパ村，由ガーランド带队找到长老。长老向众提明ガイスト在西方海边的一个渔村内，于是众一同向西面的海边进发。在海边首先要经过タイドベレス，在这里由于潮水的起落是周期性的，所以要利用这一点才能通过，另外，别忘记找到此地的一块变身水晶，当遇到在木伐时要利用龙的特技将绳索切断即可。离开这里向前行就是ガイスト所在的村子。打听到ガイスト的住所后在村子的最深处找到了ガイスト。此时ガーランド与ガイスト谈了有关龙之一族的事，虽然ガイスト还是不太相信神是错误的，但还是答应帮助众人解开デイース的封印。但他要求龙独自与他一起呆一会儿。ガイスト向龙



说出了400前与龙族战斗的事。原来世间人人都相信龙族是引起战争的凶手，但事实上却是ガーディアン一族首先向龙族进行了攻击，但由于他们都相信神是正确的，没人提出异议，直到后来有些人才觉得此事不那么简单，现在ガイスト只要与龙作一场比试，龙也答应了他的请求。在开战之前先到外面将事情告诉ガーランド，这里回答“真实を知らねばならない”。然后进人ガイスト房间回答“神に会い真实知る，”他让龙站在两支火把中央，而自己变身为一支巨大的怪物与龙决斗。他的弱头是冰，但两方的火把会不断回复其体力，所以要先把两支火把干掉，然后再变身成冰龙便可战胜ガイスト。战胜后ガイスト因支持不住而倒地不起，这时ガーランド进来后他便将封印解开，而自己也变成了一堆土灰，就在他临终之前说神是否因害怕龙之一族的力量而把……。在ガイスト的遗体处调查可得到ガーランド

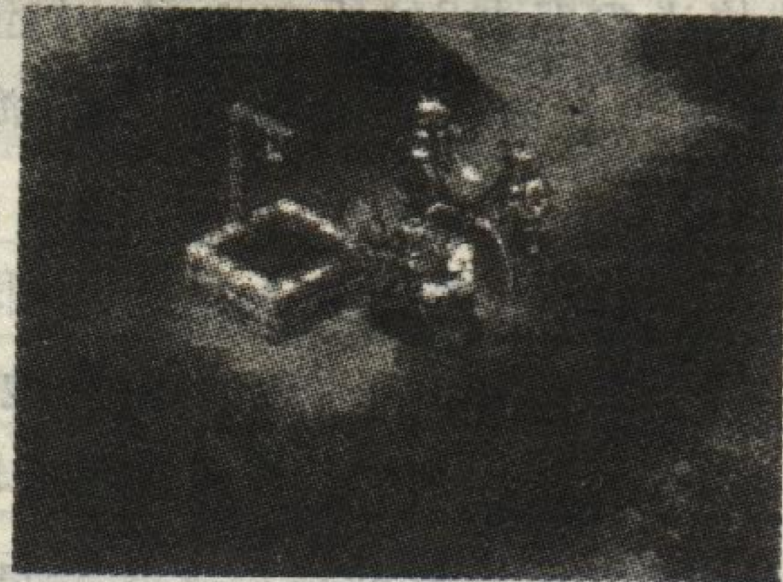


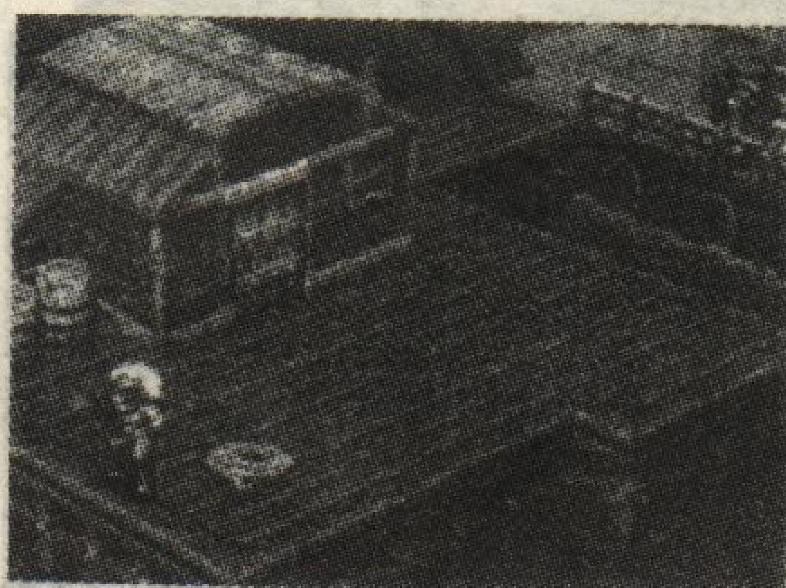


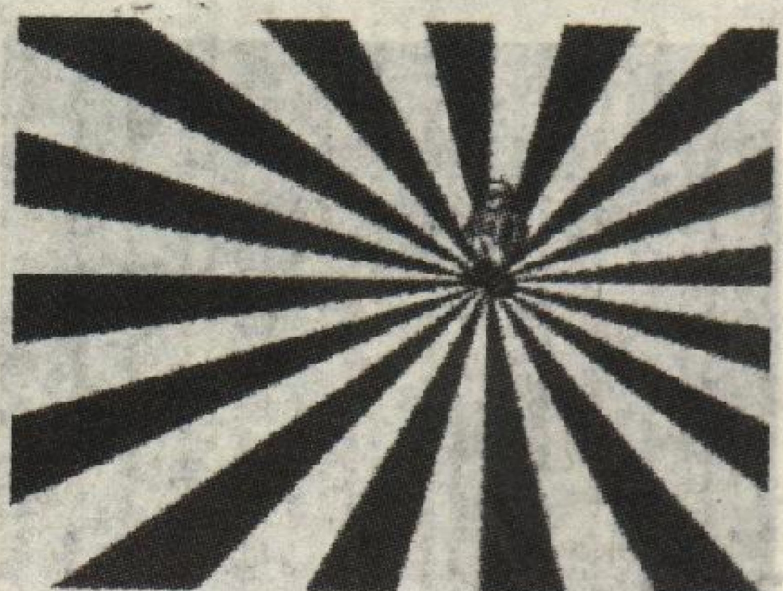
可以使用的强力武器。

众人再次回到天使之塔，来到塔边的地下封印，就可以找到封印ディース的地方了。封印慢慢地解开了，ディース叫龙到面前来安慰了几句后便说她在火山处等众人。说完便飞走了。龙一行人依约来到火山那个原来没有任何反应的神殿中，在此由龙带队调查那道石门便可进入，在神殿内部要吧见到变成蛇人的大魔导师ディース。在此回答デイース的提问时选“今の姿の方がいい”，接着让ガーランド”进来了。在此地ディース告诉二人要想解开龙族被灭之迷一定要去北方一处神秘的所在才行，而那个地方很可能便是神的领域。ディース还相信只要找到神就可以将所有的迷解开，但以后的事就只有靠龙自己了。于是龙与ガーランド到外面决定找般到外海去。

众人离开火山后来到ラパラ在宿屋中找到シンカー希望他能帮助出海，可是他说想要乘船一定要去ジセンク村找到ベイト才行，没办法只好先去ジセンク村，在村中找到ベイト便可通过原来被守卫挡住的村口。出村后随ベイト来到海边的ドック，到了海边可在码头找到ベイト，可是他说因为要修理船很麻烦，再加上所需的零件不足暂时没有办法让船起航。于是由モモ领队上前协助他，ベイト带领モモ进入船内调查，经モモ检查了机械也得到同样的结论——零件不足，而所需的零件必须去“机械浜”才能找到，于是モモ画了一张所需零件的图纸就经带好，并要求龙按图纸把所有的零件全部收集到。龙一行人辞别了モモ准备去“机械浜”，但必须先得到“机械浜”首领的同意，而此人就在ジャンク村，于是一行人返回ジャンク村找到“机械浜”的首领，希望取得他的同意。众人得到此人的同意后接着便可来到“机械浜”，在“机械浜”中得知所需的零件要到破船里才能找到，而看守破船的人因船内有怪物出没不让众人入内，还说要想进人必须得到另外一位人物的许可才行（真是麻烦）。在这里的海边的猴子口中得知在它旁的人就那位重要的人物，这时只要让ガーランド带队与他对话就可发生情节。他会提出同他一起把海上的物件拉上岸的请求，ガーランド答应后，他会教你控制的方法，方法是不断地按○键，但是必须注意距离不能相差二米以上，否则会失败，而当猴子举起红旗时按○键，举起白旗中停止按○，直到将海内的物件拉上



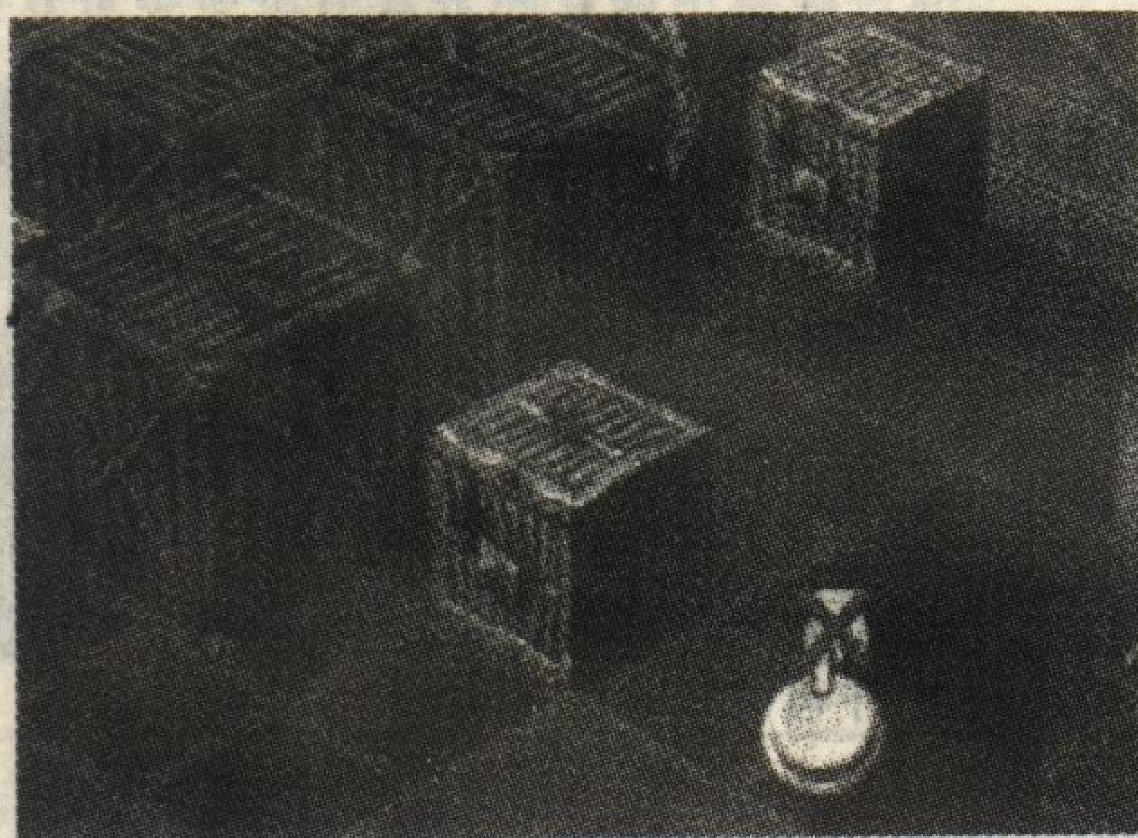




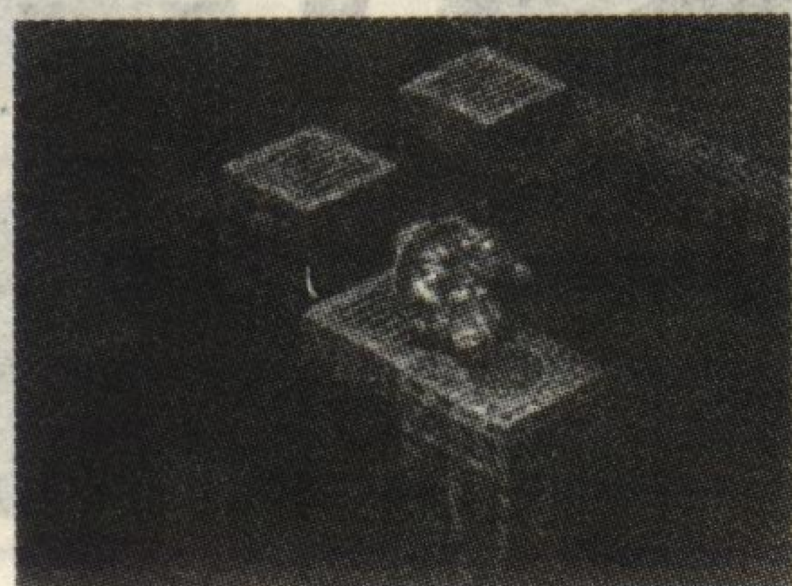
岸为止。但是当把东西拉上来时发现并不是要找的东西，而是一条怪鱼，而战斗也随即开始，战胜后那个人觉得麻烦大家实在过意不去，于是便答应众人可以进入破船中。

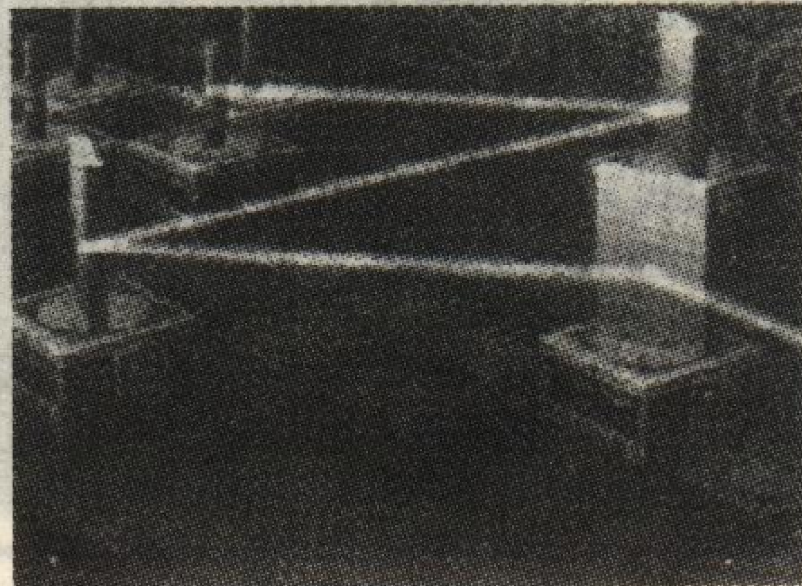
于是龙一行人进入左下方的破船里找零件，大家进入破船后要仔细寻找，由于几乎在每个角落都有可能找到，所以要不断地切换视点。其零件(パーツ)分别是A到H的形状，而零件的总数则为A×2、C×3、D×2、E×1、F×2、G×2、H×2。当然在这些零件之中有些是要在海滩上才能找到。只要把零件全部找齐即可返回码头找モモ。モモ得到了所需的零件后很快便把船修好了。而ベイト也为了表达感谢之情而把船交给龙使用，在航行中有人提到了传说中在外海才能遇到的"黑船"，而更奇怪的是该船没有任何驾驶员，就在这时ニーナ发现一艘大船向之驶来，从画面上可以看出那可能就是传说中的"黑船"。不久船回到ラパラ，ベイト为了感谢龙便让手下充当龙的舵手，但是大副却硬要强行做舵手，众人没办法只好随他，于是再次乘船出航。

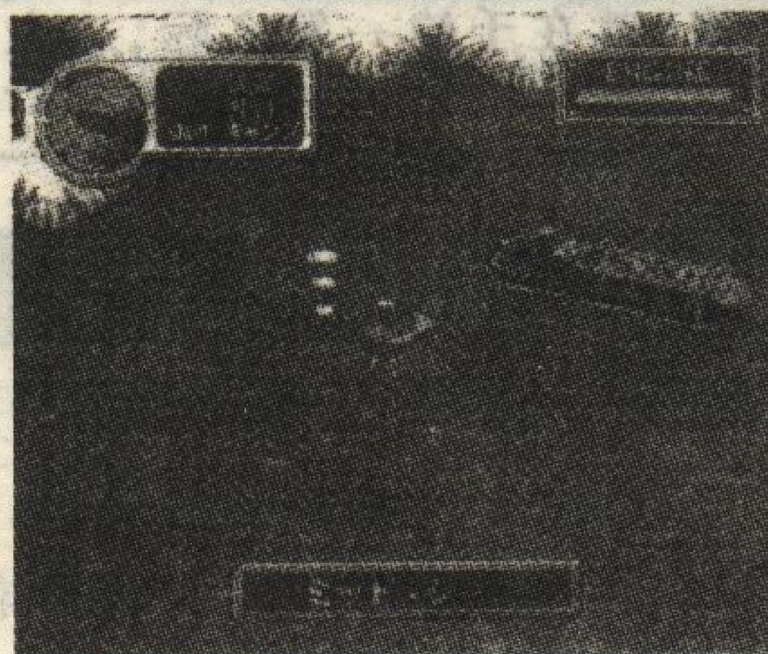
在航行中龙说想到外海去，但由于船太小的缘固而不能开进外海，这时大副会说要想到外海除非找到"传说の船乘"。而寻找这个人十分不容易，首先要到パーチ村找村长，找到村长后发现他由于饮食不调而不回答任何问题，而旁边的人说要想解决此事必须为村长找到四种东西才行，它们分别是：シオタ鱼、スーの水、スピ草、シセーリイの实，而有关这四种东西必须返回メーカース峡，在此地的一间小屋中有人会告诉你这四样东西的所在地，由于有了地点所以找起来并不困难，但要注意在取スーの水的时候必须由ガーランド带队才行，而在打水时必须掌握好时机不然很容易失败，还有一点是在寻找时每种物品尽可能地多拿。待拿到全部材料后返回那间小屋得到料理的方法就可再次回到パーチ。找到村长后为其料理，方法是先用シオタ鱼与シヤーリィの实进行にぎる(混合)，再加入サビ草×4和スーの水×2，最后再加入シセーリィの实×8(明白为什么要多拿了吧)。待做好料理后让村长吃下，由于美味可口使得村长十分高兴，于是他便告诉众人"传说の船乘"的所在地，同时还交给众人一本"海流の书"。并且说因为海流太急大家要利用"海流の书"才能找到那位"传说の船乘"。

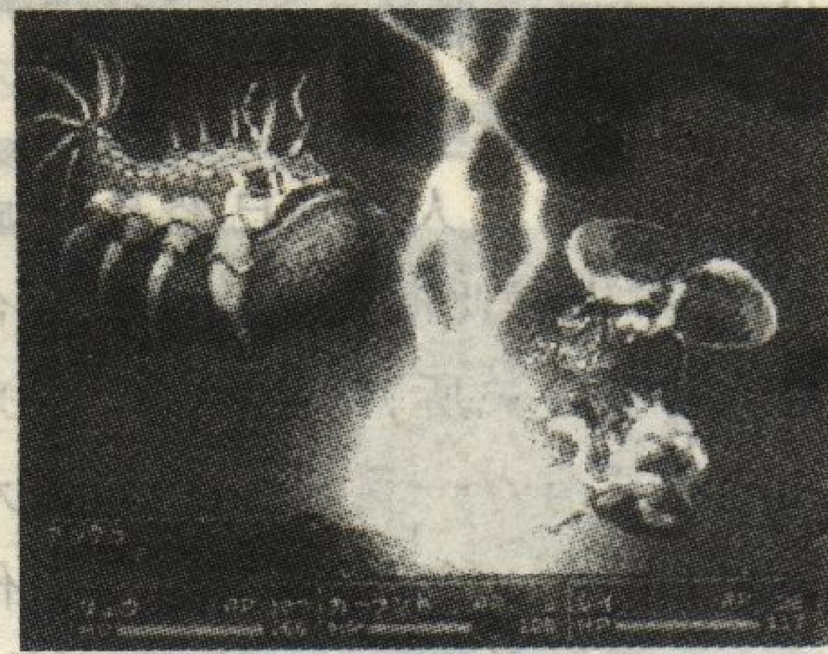


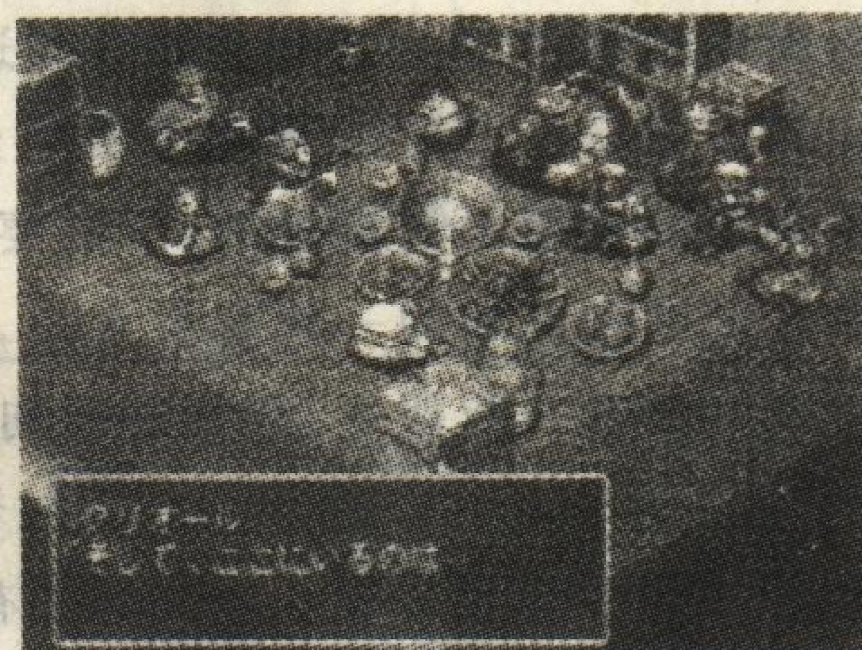
当众人乘船驶入内海中那个"?"地带时由于有了"海流の书"于是便出现一张地图，在地图中那红色的地方便是"传说の船乘"的所在地，这里大家要行动迅速，因为在时间限制，所以不能太慢，到达目的地后龙便寻问有关外海的事，但是那个人并没有回答，突然"黑船"出现，那个人说如能得到"黑船"或许可以到外海。于是，众人便决定夺取黑船，在内海中要用□键加速去撞击"黑船"的尾部即可登上"黑船"。登上"黑船"之前必须让モモ在队伍中，因为黑船内的机械只有モモ才能打开。船的内部有如一个巨大的迷宫，详细的流程就不向大家介绍了留待玩者自己去攻略，这里只提醒大家一定要得到I.D卡，得到此卡后的问题都可迎刃而解。到达控制室时让モモ调查主控台，这时モモ会让你到下层一间机房内找开机关，还要求得在数到100时通知她，这里要注意一定要在机房的数字达到80以内时离开，在返回主控室的路上要在心中默记数字的变化(有声音提示)，等到达主控室而数字达到99时立即与モモ对话即可令"黑船"启动。在航行中开始还算平安无事，但不多会儿モモ说船出现了问题并且让龙去甲板调查一下，龙带了两个人来到甲板后遇上了两只怪物，于是便与之战斗，怪物的弱点是雷系魔法，很快就可将它们击败。之后过了几日便可到达目的地。



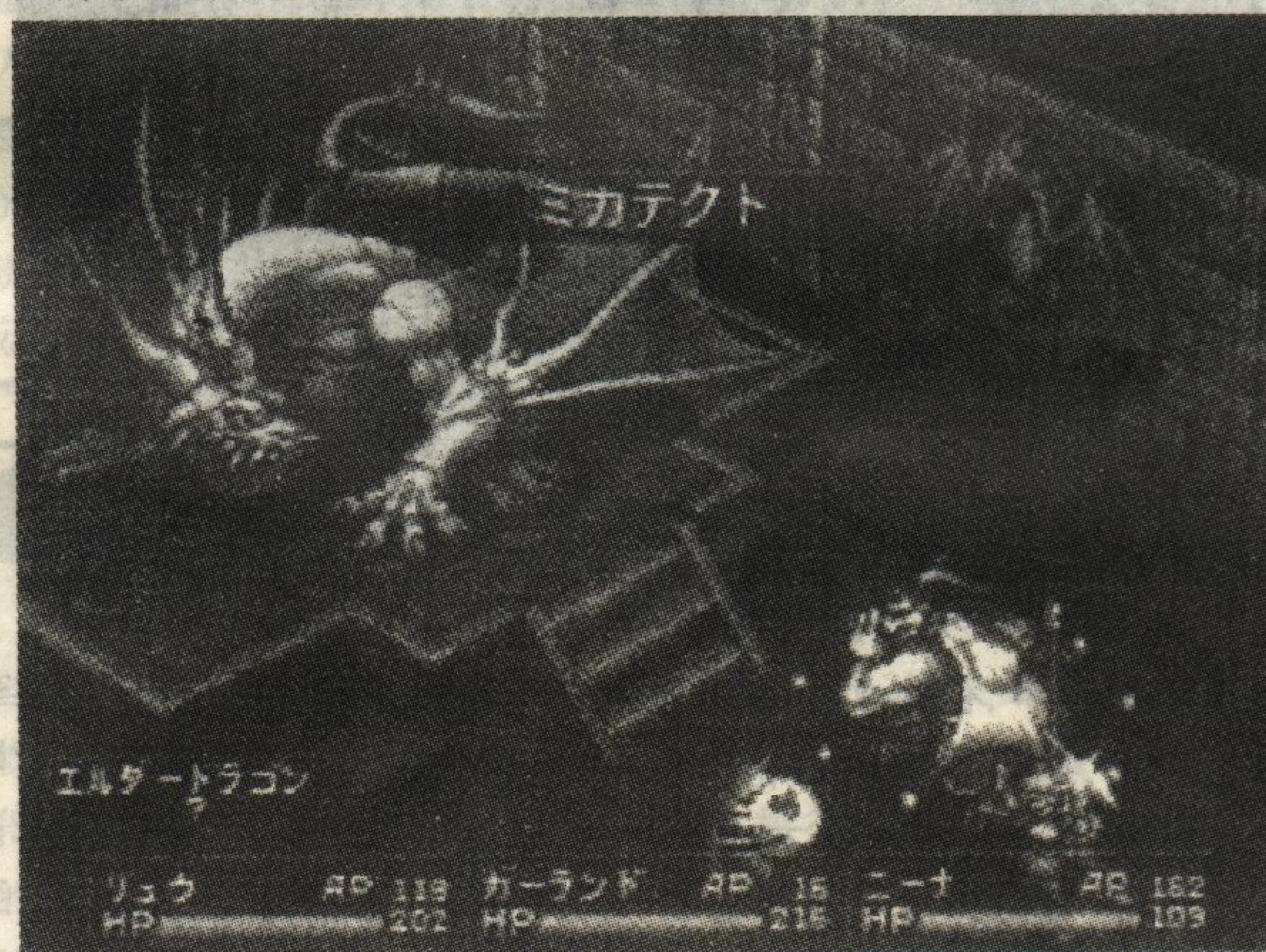


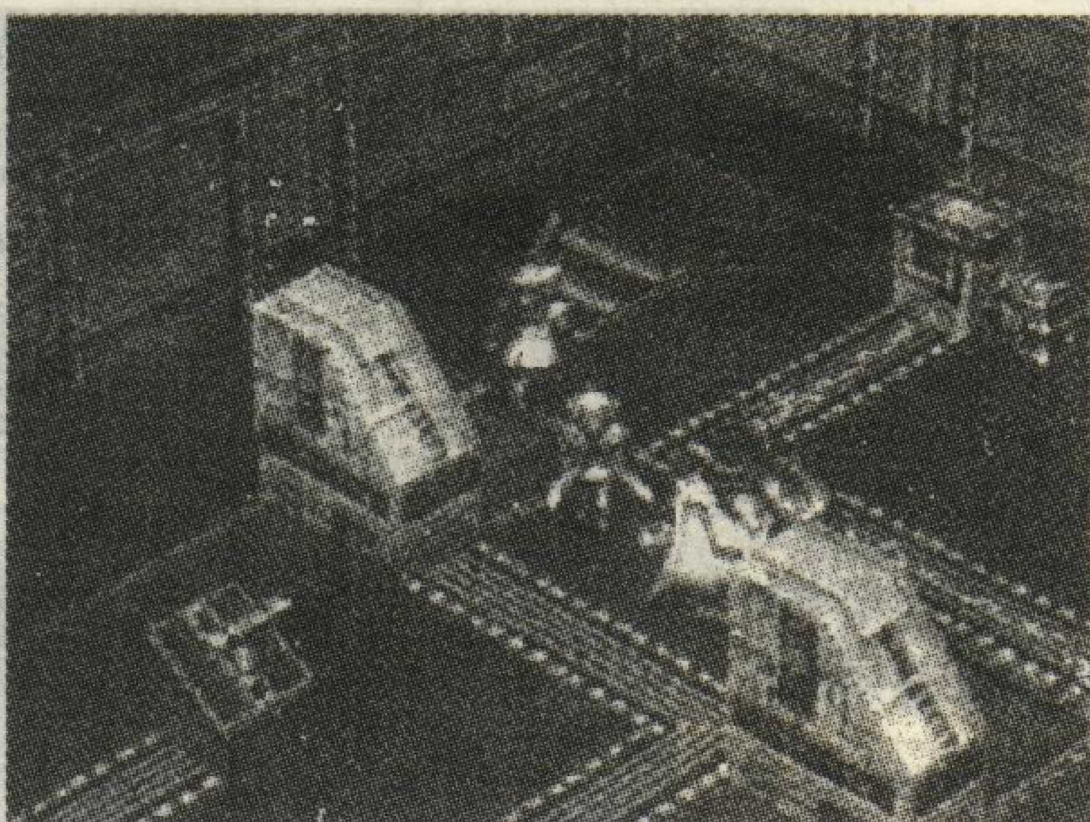




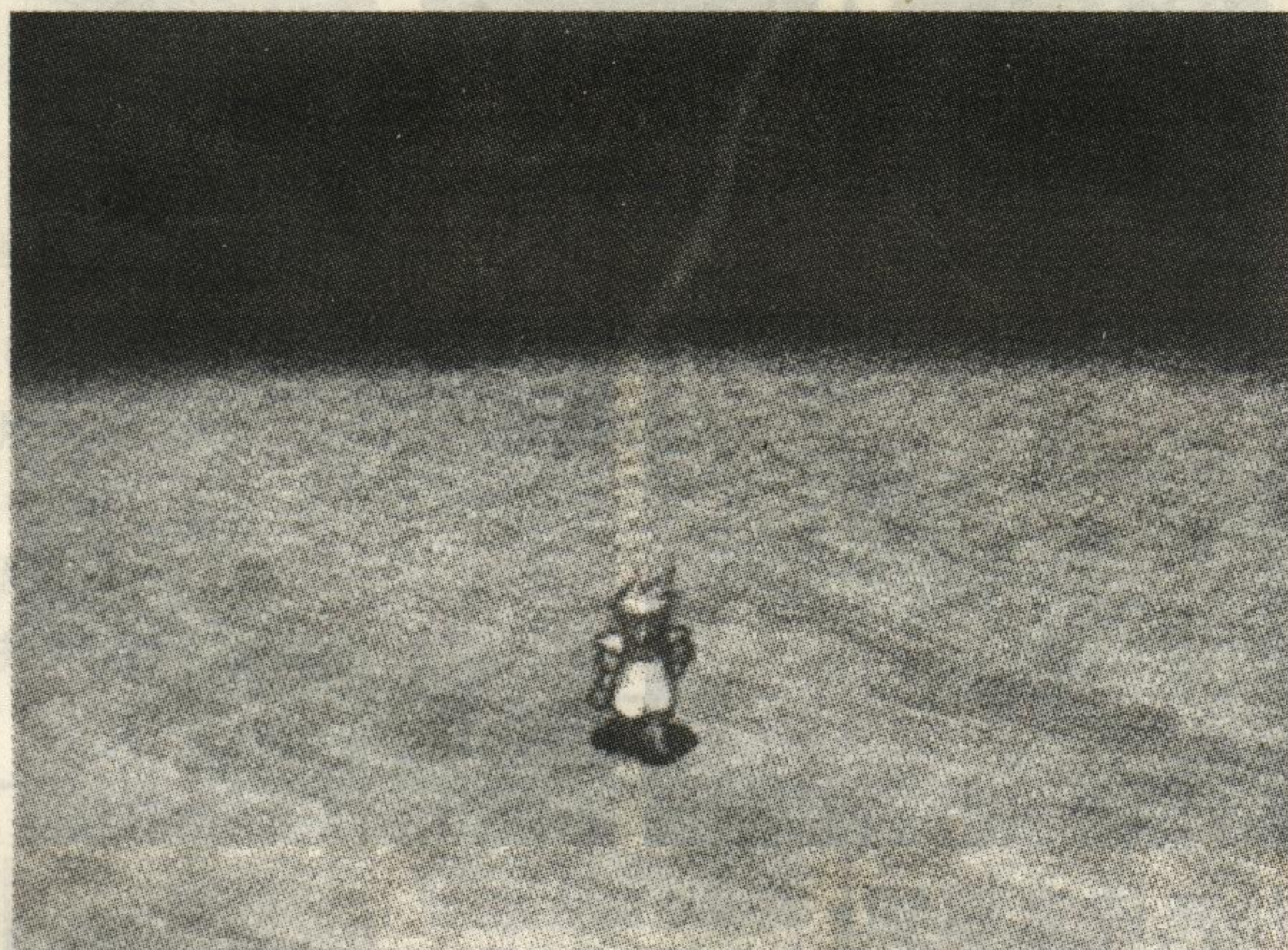


众人来到了一个叫做"コンビナート"的地方，在这里众人不断打听有关神的情报，但失望的是没有任何答复，于是众人起程向东北方的"机械墓场"前进，通过"墓场"(这里的敌人比较厉害，要小心)来到"コロニー"，进去后发现了一个巨大的卫星天线。而且众人还在此地找到了与王城一样的传送装置，这里的门很多大家必须找到一处可以从玻璃天窗跳下的地方，在这里利用光线反射的原理来启动机关，成功后进入传送装置，众人被转到另外一个地方。出来后会发现这里是原来"机械浜"的破船内(原来不能打开的门的后面)，ニーナ对モモ说传送装置是否有问题，モモ经过思考得出结论可能是卫星天线有偏差，于是在此地找到天线的控制台，经过调查发现天线的位置不对，于是便着

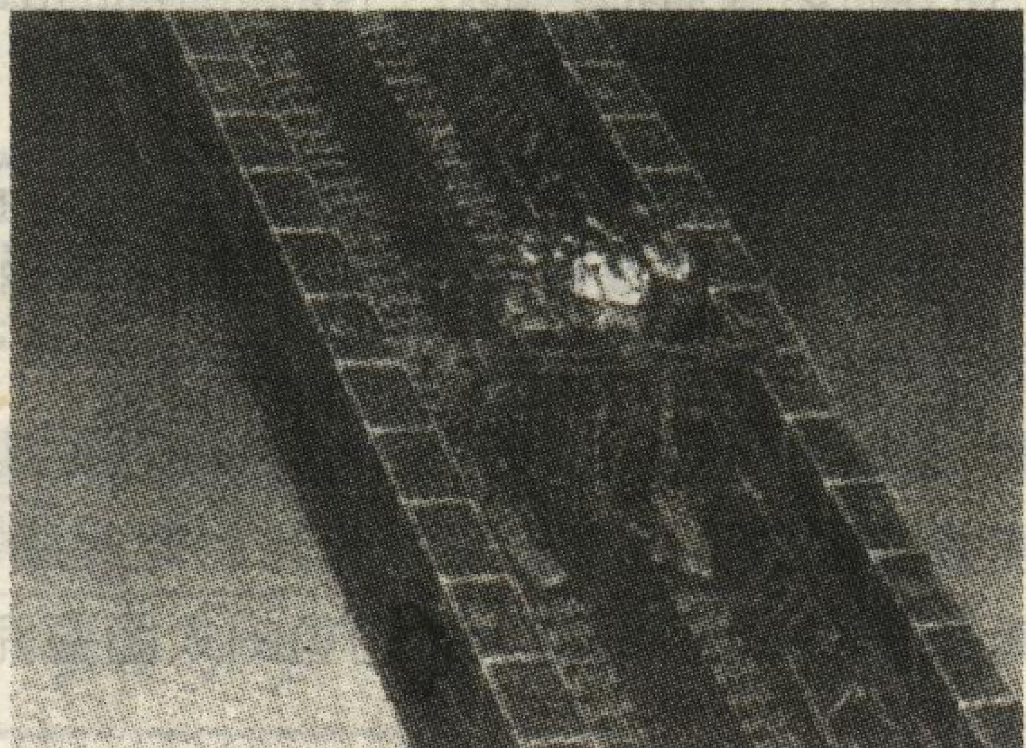




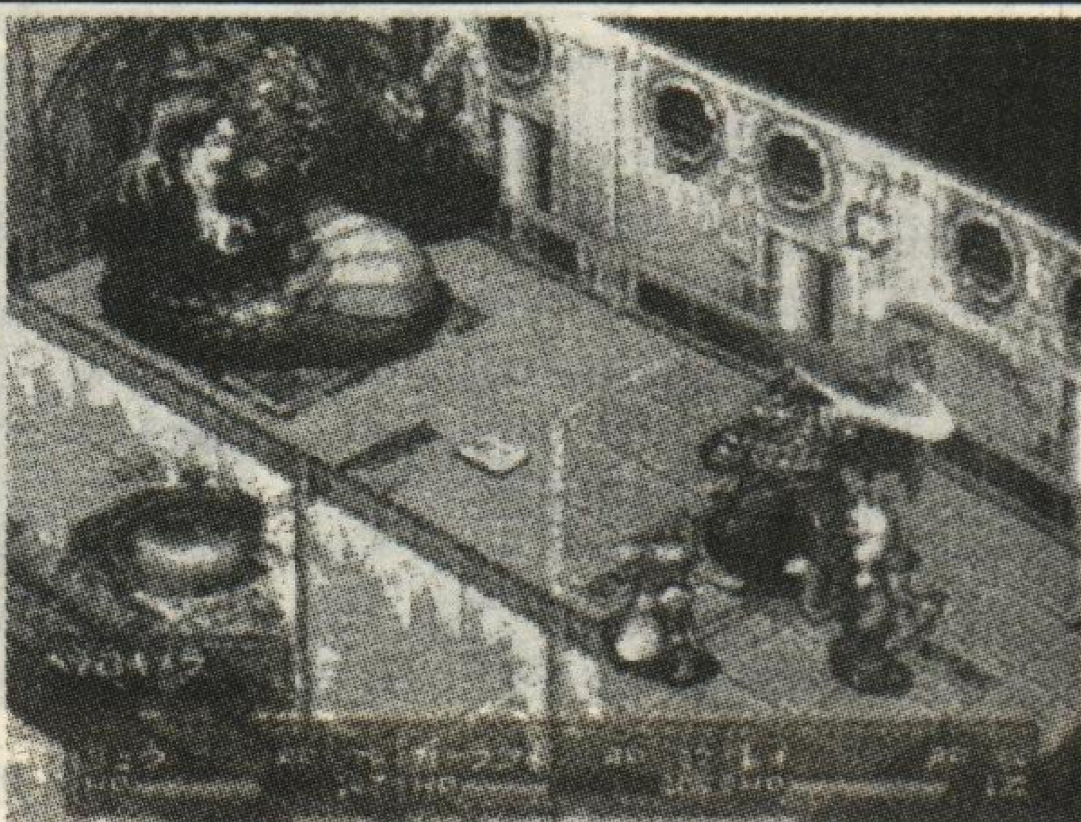
手修理天线。说是修理其实就是把天线转到没有任何杂音的位置即可成功。修好天线后玩者就可以通过传送点到世界各地了。首先，要通过传送点来到ドラグニール(龙族之村)，在村中众人受到了热情的接待，而村中的人说他们已经等待龙的到来很久了。村长让龙去找这里的最长老，还说最长老是唯一知道上一次大战的人。众人在地下室找到最长老，他向大家解释了壁画的意思，原来400年前龙族的勇者们聚集起来与邪恶势力对抗，而邪恶势力就是以恶魔形态出现的女神ミリア，而ミリア也是众人要找的神。跟前长老让ガーランド到他面前，当ガーランド问是否恨他时，长老回答是这都命中注定的，人力无



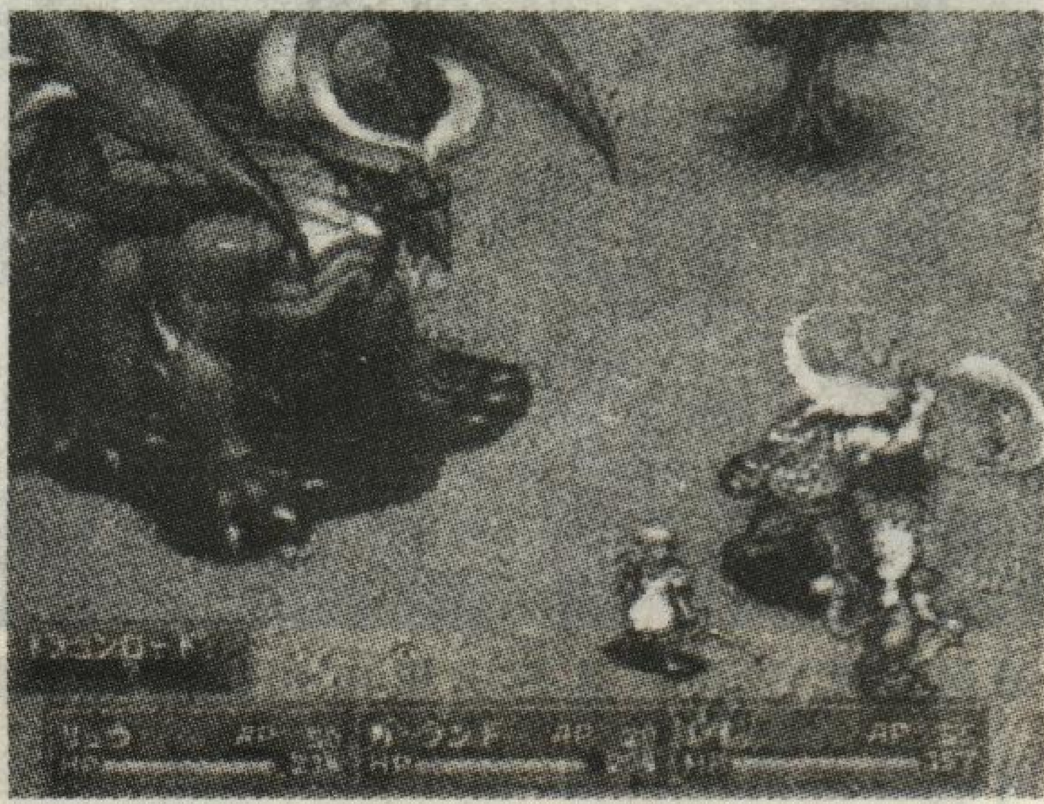
法换回，之后长老让ニーナ到他身边，告诉ニーナ因为ミリア女神因害怕龙族的力量而灭绝了龙族，而在上次大战中如龙族的人使用了龙的力量世界也就灭亡了，因此龙族在上次大战中被打败。说到这里长老让ニーナ吻他，而ニーナ问龙的意见，这时选择“べっに、かまわないでは?”。之后再让龙上前说他要把龙族真正的力量传给龙，说着把龙的变身能力封印了，这时长老变身成一条巨龙与众人战斗，由于这时龙不能变化所以战斗十分艰苦，最终龙凭借本身的力量战胜了最长老，胜利后最长老化成最后一块变身水晶，而龙也因此得到了龙族最强的力量。回到村中，村长把女神的所在地告诉了众人，但首先必须通过“死の沙漠”。在村口找到向导ホイス后便可出发。在去沙漠之前首先要经过ファクトリー，这里的地板充满了电流，必须将控制杆拉下，不然地上的电流会夺去你大量体力，此时モモ必须在队中，有她很容易便可通过这里。

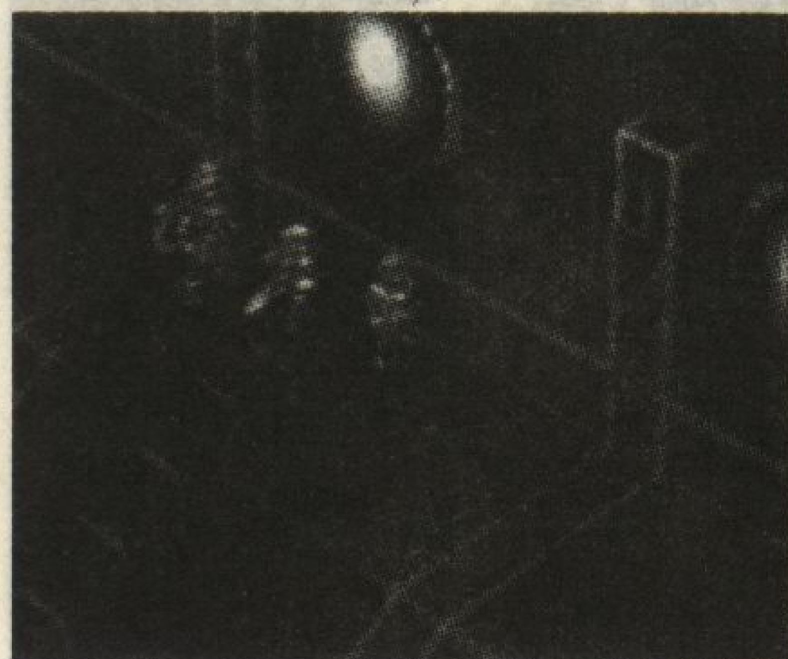
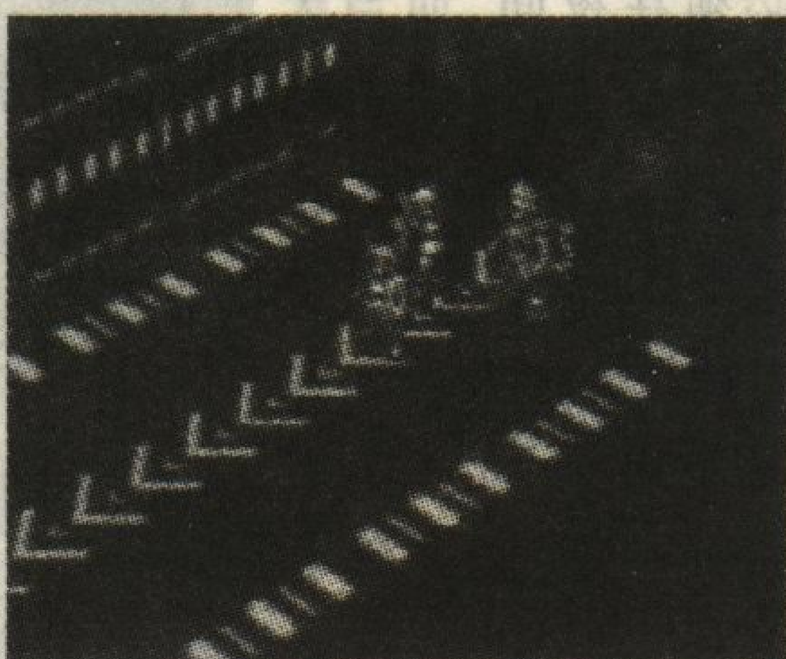


众人在沙漠前扎营休息，龙首先向ホイス询问通过沙漠的方法，再在帐篷边的水桶中取水，之后就可向沙漠前进。在沙漠中行走必须在夜间，而当天亮时要扎营休息，扎营的时间为12小时，而一天有24小时(隐藏数值)。在沙漠上行走到一定时间时电脑会提醒你喝水，这时必须饮水，而水共有16桶，如不饭水在行走一会儿后便会使体力逐渐减少，在沙漠里会遇到敌人。而我们所要经过的路线大约是向北走到“西の明星”与三颗在一起的星星排成大约一条直线时立即向东行，然后再当“西の明星”在地平线上消失后再向北行，在向北行时会看到有绿洲模样的地方，出现就证明快到了。这样向北大约三日就可到达。但是就在要成功时沙漠中会有一只BOSS出现，众人要与其战斗，其弱点是冰，胜利后众人扎营休息，但这时ニーナ因体力消耗过大而病倒了。而这时必须让龙利用特技将带路的“砂ブタ”杀死，用它的肉令ニーナ体力恢复。等ニーナ病情好转后就可到达オアシス。在村中经过休息众人的体能得到了充分的回复，而在村民的口中得知北方有一个巨大的遗迹，由于众人觉得可能与神有关，于是便动身前往。在这之前首先去一趟东面的コンデナセード，在这里的一间房屋中找到传送点，并且利用ガーランド的特技令货箱击碎，这样最后一个转移点便可利用了。



众人继续向北前进，来到了被称为“古の都”的地方。这里不单没有人而且就怪物也不会遇上，在此会有游戏中最终的商店要更换装备的人就趁再现了。由于这里属于机械都市所以モモ必须有队中，由于モモ的特异本领使得众人很快就能到达一处生物实验室，而最重要的I.D卡便位于玻璃后那只怪物的身旁，众人进入实验室后与怪物对决，怪物的样子有些象“奇美拉”(传说中的异兽)。此怪的弱点是光，经过一番苦战将之击败，而I.D卡也可以入手了。从怪物身后的门进入可以得到モモ的专用武器“ボーズーカー”(一定要拿到)，利用这件武器就可通过被植物封住的门，进入此门后发现这里竟是一片人造花园，环境十分不错(但有怪物出现)。在庭园深处看见了一位紫发男子，而这个人竟然是失踪已久的好友テイーポ，原来当他们被与兄弟打败后，テイーポ变成了龙，而从那时起テイーポ便知道自己也是龙族 的成员。而这时他的目的是让龙和自己与女神一起统治世界。龙当然不能答应，于是テイーポ令龙进入了自己的内心世界。在内心世界中龙与自己的幻影做最后的思想斗争，注意这里出现的一些谜题，一定要仔细才能通过，这里本人就不在多说了留给玩者自己去发掘(都说出来就没有玩的意义了，对吗?)。由于龙此时已经觉醒，因此不再受女神的诱惑了。由于テイーポ不能说服龙，于是便呼出一支巨兽与龙单独战斗，而身经百战的龙有着无穷的力量，很快就可以将之解决。胜利后随之返回现实



世界，而テイーポ想再次说服龙，龙坚决地拒绝了テイーポ的要求。テイーポ看到龙这么坚决突然变身为一支巨龙（好大的一只），为了正义龙只好与同伴与他决战，经过数十回合的激战



（实在太厉害了）テイーポ终于倒下了。在弥留之际テイーポ对龙说他十分希望能向从前那样与レイ一起过无忧无虑的生活，说完便消失了，龙这时的心情十分复杂，回想起小时候与テイーポ和レイ一起的日子……没想到会变成今天这样兄弟相残。一切都是女神ミリア的错，龙决定与女神做最后一战。离开时别忘了拿A号卡。



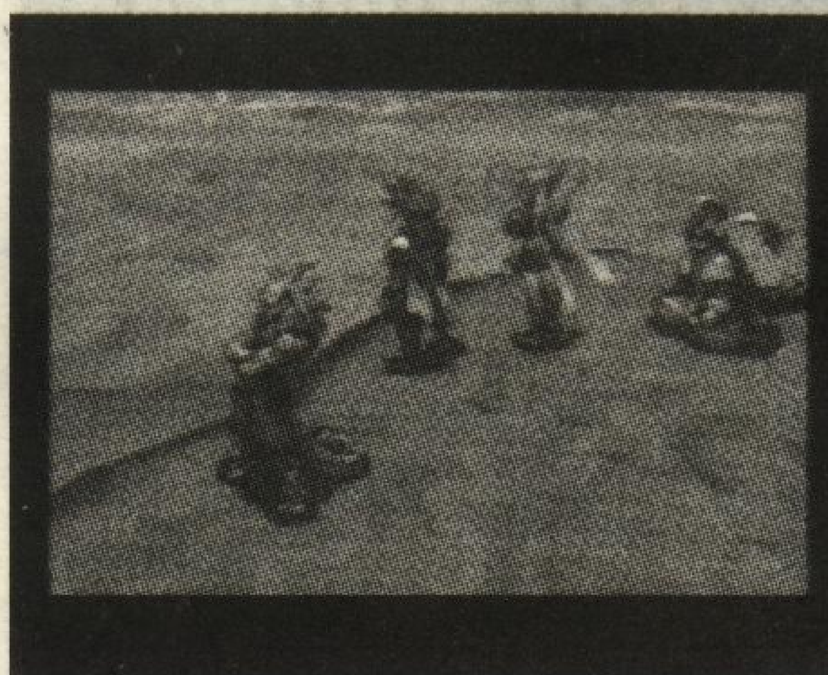
拿到LEVEL A的卡后便可进入A号门了，进入后会发现有许多门，而在门后等待的都是以前击败过的BOSS级首脑，这里虽然每一条路都通向最终决战，但是本人却希望大家能尽量把这里出现的敌人全部消灭，因为这不但可以得到大量经验值，而是还能得到一些怪物丢下的珍贵宝物。待准备完毕后众人通过一系列通道可以见到女神ミリア。在女神ミリア面前众人不断地向之提问，而问题的主要内容都是有关



龙族被灭一事，最后女神ミリア被众人问得不能自圆其说，还把众人用魔法弹开了，这时バコロス用神秘的力量把众人召了回来，而自己向女神提出了一个关键性的问题。女神最后问龙的意见，这时有两个选择，一是"龙の力を舍て女神と共に生きろ"，二是"自分の足で步く"，若选择一，龙就会与女神一起，世界也没有任何变化，直到永远——BAD END（如是这样那テイーポ就死得意无价值了）。若选择二，就会与女神作宿命的一战，她会变成一支巨大的恶魔，这时要选择能力较高的同伴上场。女神的HP很高而是其攻击形式多变，所以大家要在防具上作精心的布置，经过不懈的努力，终于将女神击败。

在众人要离开时发生的巨大的变动，ガーランド因为其使命已经完成便使出最后的力量令众人脱出，而自己也变成了化石，这时大魔师会同女神一起毁灭，为什么？难道说她与女神是……？结束后，众人在沙漠默默地望着崩溃的古都，大家都在回忆着……——FIN（GOOD END）。

结束后，大家可听到一首十分悠扬的歌曲——PURE AGAIN。




补充注意事项：

❶在游戏中许多特别的怪物的身上都带有强力的武具与珍贵的宝物，而**レイ**的偷盗技能正要派上用场，如一次偷盗不成，还可进行直到盗到为止，另外**モモ**的某项特技还可以查看敌人的状态（BOSS除外），这样敌人身上的道具就可十分清楚地看到。

❷在情节发展到通过沙漠时，在**コンテナヤード**会出现两种极为特殊的敌人，一种是魔法师，另一种是机器人，这两种敌人极为强大（从颜色上可分辩出），其攻击方式与力量简直强到了极点，就连女神**ミリア**可能都不是其对手。本主角以LV50与之对战被一击葬命。因此大家在遇到这两种敌人时最好是逃跑，千万别有想将击败的念头，不然的话……。另外，这两个敌人身上有游戏中最好的防具及十分珍贵的道具，所以要大尽偷到。

❸在与女神对决之前一定要多得到些吸收火、冰、雷魔法的指轮，而这些指轮大都在古の都出现的敌人的身上，如果得到对最终一战帮助极大。

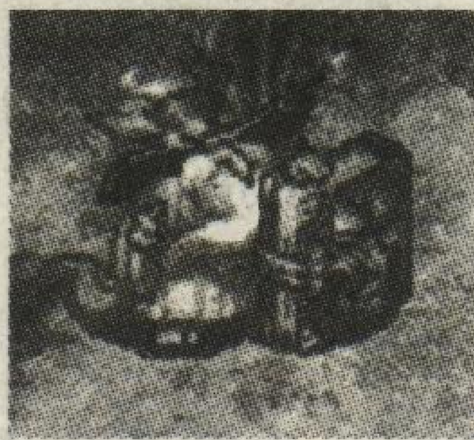
❹如你是钓鱼高手，那么在最后的钓鱼地点一定要多钓勇鱼，因为勇鱼作为回复道具是游戏中最强的，而在此地鱼人所卖的主角所用的"皇帝之剑"与"生命之铠"也是游戏中最强的武具，但因为所要交换的鱼种比较难钓所以要尽可能得到。大家可能会发现鱼人所卖的东西总是比道具店高出一筹，这不正说明其重要性吗？最后问大家钓鱼的大图鉴完成了吗？哈哈！本人完成了。

隐藏在世界各地的授业师匠

师匠的资料大公开

在冒险中会遇到许多传授必杀技的老师，特别是メルオープ、ディース、龙の神所传授的技法十分强力。而我们在学习技法时一次只能让三个同伴进行学习，而其他同伴则需要进行仲间替换才可学到。

每位老师弟子的等级大约提升 1～3 级后就可学得一种技法，所以大家尽量在游戏序盘时就选择不同的老师，这样以免发生等级太高而升级困难的情况。



メイカス

当打倒ヌエ后就可成为他的弟子。在升级时 AP 与贤会得以提升，而在攻击和防御力上会稍微减少。

所在地：ウールオル村の西の森。

授业条件：付出所的资金。

技法
レイガ
魔法ため
マジツクボール
シェザーガ



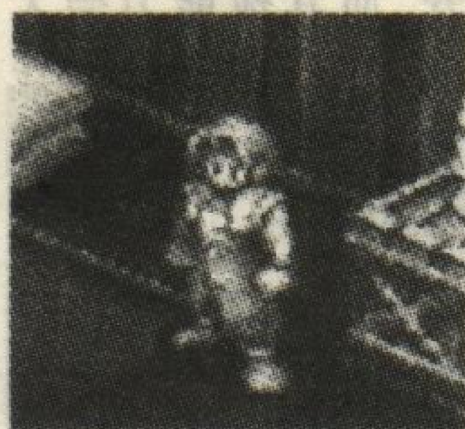
ハバデル

当与レイ分别后就可以成为他的弟子。升级后 HP、攻击、防御都会大幅度上升，AP 和贤会下降。

所在地：シーダの森にある小屋。

授业条件：无

技法
オーガーぎり
气合はため
スーパーコンボ
灭杀



デュランダール

他会教你一种被称为みねらち的技法，而这种技法是成为ホンダラ弟子的必要条件。升级时各项数值会有不同的变化。

所在地：ウインディア城の隅の小屋。

授业条件：无

技法
やる气なし
すぶり
みねらち



ドロンゾ

在 HP 和 AP 方面会稍微减少一些，但在素早上会大幅度上升，另外他所受的某些特技对游戏会有极强的转助作用。

所在地：ウインディア东部の茶屋。

授业条件：拿到 15种以上的武器以及火药。

技法
そらどり
ガンとばし
盗む



贤树

当ペコロス成为仲间后即可成为他的弟子。升级时 AP、防御力、贤会大幅度上升，而 HP 和攻击力会稍微减少。

所在地：プラントの东の森。

授业条件：手中持有知力の实。

技法
けつかい
思い出す
ミカテクト



ファール

此人是 2 代出现的角色，成为他的弟子后在升级时 HP 和防御力会暴长，相反 AP、贤、素早会大幅度下降。

所在地：斗都ジンメルのバー（酒吧）。

授业条件：连续战斗 30 回。

技法
とっしん
カウンター
大防御



ギッド

成为他的弟子后 HP、AP 会大幅度上升，而其它数值会略微减少。因此尽量让我方 HP 较低的角色成为他的弟子。

所在地：ラパラの西の砂浜。

授业条件：成为ロツドマスター。

技法
おくの手
バーサーク
サドンデス



ホンダラ

在升级后攻击力会略微减少，而 AP、贤会稍微上升。在此最重要的是成为他的弟子后会使角色的圣属性攻击与死属性攻击变得很强。

所在地：ウルカウ・タパの町。

授业条件：学得“みねうち”。

技法
ヤクリ
キリエ
ベネディクション



エミタイ

成为他的弟子后 AP、贤会大幅度上升，而攻击力和防御力会降低。因此一定要让我方 AP 较低的角色成为他的弟子。

所在地：タウナ地方にある山小屋。

授业条件：付 1 万金币。

技法
パリア
マインドソード
チャクラ



ディース

在神殿内对话的选择正确后即可成为他的弟子。升级时除 AP 与防御力外其它各项都会大幅度上升。

所在地：ズブロ火山の神殿。

授业条件：回答“今の姿の方がいい”。

技法
パドラーマ
グレイゴル
バルハラー
ドメガ
セブンセンシズ



ハオチー

当我们拥有はしにく、つばめのす、ランタンキャット、火星ダコ时即可成为他的弟子。他所教的技法几乎都是必杀一击。

所在地：ウインディア城の地下厨房。

授业条件：给他 4 种食料。

技法
せんぎり
恶魔ぎり



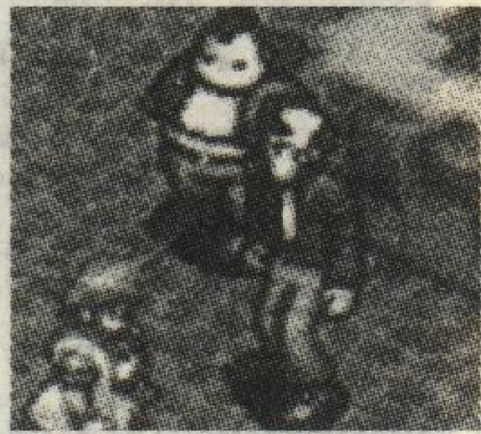
メルリーブ

当击败妖精之村的怪鱼后即可成为她的弟子，升级后素早会得以提升，这样在战斗时我方的角色会在敌人之前出手。

所在地：プラントの北东の森。

授业条件：手中持有フラワージュエル。

技能
おまじない
シャドウウオーク
バトルソング



バイス

在战斗时令队伍成为チエーンシフト，这样在队列前方的角色会提高其攻击速度。

所在地：ウインディア城下町。

授业条件：找到隐藏在世界各地的兄弟四人。

技能
チェーンシフト



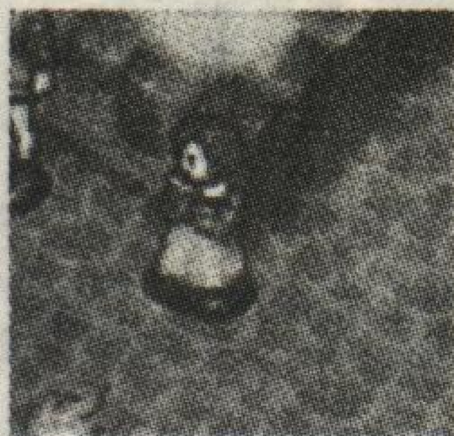
ラング

他所传授的技法比较特殊，あいのうでわ的功效是令持有该技法的角色在行走时逐渐恢复其HP。

所在地：ウインディア城下町。

授业条件：找到隐藏在世界各地的兄弟四人。

技能
あいのうでわ



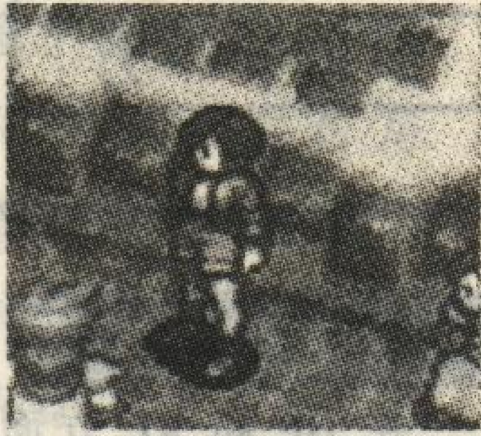
リー

让队伍成为ワイズシフト，这样会使角色的魔法力上升，这样会最大限度的提高魔法攻击能力。

所在地：ウインディア城下町。

授业条件：找到隐藏在世界各地的兄弟四人。

技能
ワイズシフト



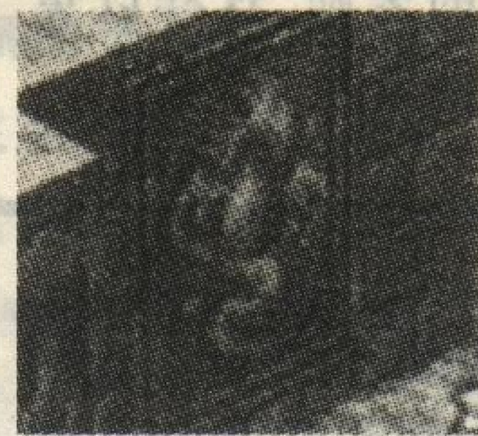
ウイン

令队伍成为あいのうでわ的，其功效是令角色在行走时逐渐恢复其HP。

所在地：ウインディア城下町。

授业条件：找到隐藏在世界各地的兄弟四人。

技能
エンハンスシフト



龙の神

成为他的弟子后升级时HP、AP会不断上升，而其他能力会大幅度下降。因此最好让平均能力较高的角色成为其弟子。

所在地：ドラグニールの町。

授业条件：持有所有的龙变身水晶。

技能
しんがん
神击
オーラバリア
オーラスマッシュ

需要特殊条件的老师

在游戏中有几位需要极为特殊的条件才能成其为弟子的老师，特别是妖精メルリーブ、ウインディア城的四兄弟，这里我们只将这五位老师的条件向大家进行介绍。

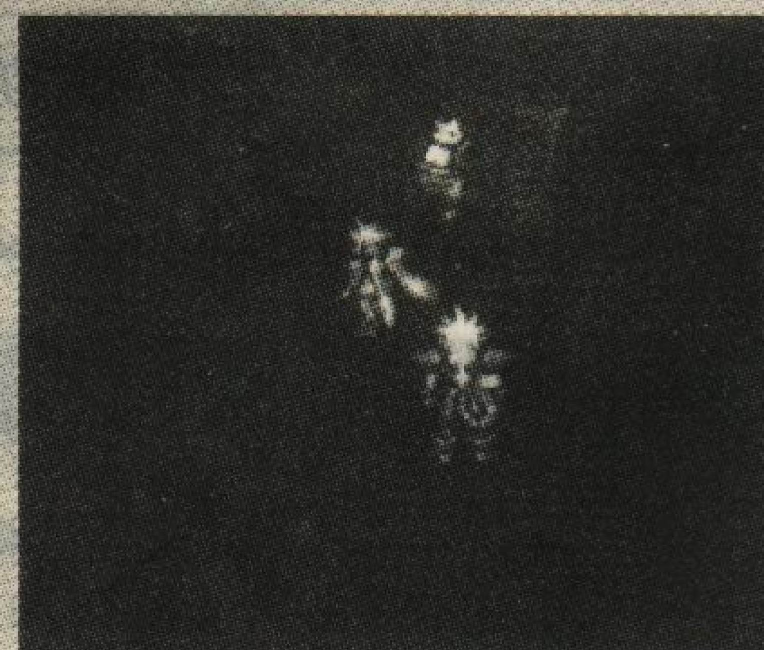


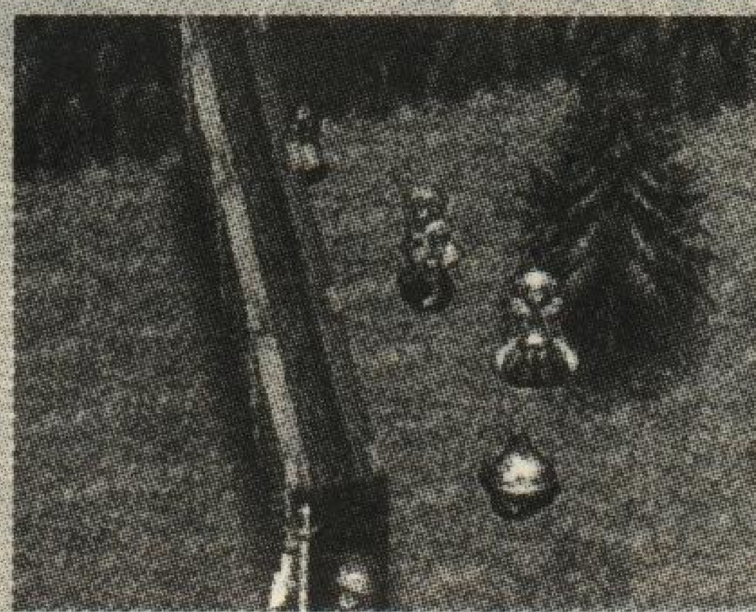
成为四兄弟弟子的条件

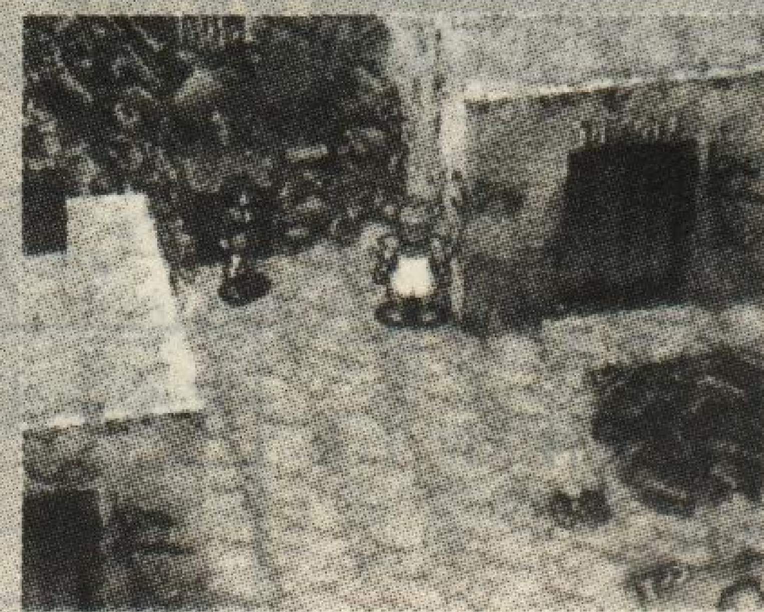
如想成为这四个人的弟子必须在世界中找到他们所隐藏的地方。バイス在バイスガダウナ矿山、ラング在ウインディア城の地下墓所、リー在ウインディア东部の关所、ウイン在ジャンク村。但是由于其中两个人的所在地要到游戏的后半段才能出现，所以成为这四个人的弟子是件十分辛苦的事，由于可以学得特殊的必杀技，因此也还是值得的。











成为メルリーブ弟子的条件

メルリーブ住在プラントの北东の森之中，在森林中利用ペコロス的个人特技令地上的石块踢入森林的泉水中，此人即会出现。

但是成为她的弟子所必需的道具フラワージュエル隐藏在斗都以西的"?"处，进入"?"里再利用ペコロス的个人特技去踢一棵树，这样树上会掉下所需的那件道具。







全部スキル资料大公开

直接攻击系

技名	AP	对象	效果
あいうち	0	单体	消耗自己的HP对敌人进行攻击
悪魔ぎり	1	单体	对恶魔系敌人的强力一击
あばれる	0	全体	消耗自己一半的HP对敌人造成伤害
オーガーギリ	0	单体	必杀一击放出
くうきらち	0	单体	利用空气的作用使敌人受到伤害
黒の炎	5	单体	无属性炎的攻击
连击	5	单体	3回连续攻击,每回威力半减
せんぎり	0	单体	无视敌人防御
シャドウウォーク	8	单体	转移到敌人面前进行攻击
ジャンプ	0	单体	跳起对敌人进行攻击
スーパーコンボ	12	单体	按画面按键的变化顺序输入指令的连续技
とっしん	0	单体	体当攻击
とびげり	0	单体	素早越高伤害力越大
ダブルヒット	2	单体	两回连续攻击
ねらいうち	0	单体	100%命中敌人
みだれうち	0	单体	1~3回的连续攻击
みねうち	0	单体	敌人受到重伤
灭杀	0	单体	成功后敌人HP剩1但精度极低

属性攻击系

技名	AP	对象	效果
オーラスマッシュ	20	单体	2倍威力攻击附加圣属性攻击
火炎击	1	单体	炎属性物理攻击
神击	2	单体	圣属性物理攻击
サドンデス	1	单体	敌或已方一人突然死亡
だいふんか	7	全体	巨大的熔炎雨
炎のかべ	4	单体	火属性攻击
雷击	4	单体	雷属性攻击
雷鸣击	4	单体	雷属性物理攻击附加麻痹
雾水击	4	单体	冰属性物理攻击附加睡眠
烈风击	1	单体	风属性物理攻击
れいき	7	全体	冰空气放出

战斗辅助系

技名	AP	对象	效果
おまじない	0	单体	敌人丢下道具
气合いため	0	本人	攻击力上升
げっかい	5	全体	敌我双方辅助魔法无效
カウンター	0	本人	百分之百反击
しんがん	0	本人	使用者命中率上升
そうどり	0	本人	战斗后使用者独得全部经验值
セブンセンシズ	0	本人	攻、防、素早、贤同时上升
チャクラ	2	本人	使用者贤上升
はいすいのじん	0	本人	使用者攻击上升防御力为0
バーサーク	2	本人	攻击力上升3回合后战斗不能
バトルソング	6	全体	仲间全员攻击力上升
魔法ため	0	本人	魔法力上升
めいれい	0	单体	控制敌人行动

魔法系

技名	AP	对象	效果
おくの手	0	—	AP为0时使用
思い出す	2	—	随机使用魔法
タクレマ	10	单体	分给已方AP
パム	1	单体	炎属性攻击
ベネディクション	20	全体	战斗不能者全员恢复,可能会失败
マインドソード	2	单体	魔法剑攻击
マジックボール	2	单体	魔力球攻击
ヤプリフ	18	单体	仲间HP、状态全恢复
キリエ	4	全体	死灵系敌人一击倒
グレイゴル	10	全体	最强的冰属性魔法
シェザーガ	7	全体	风属性攻击
ドメガ	12	全体	巨大的爆炸魔法
パドラーマ	10	全体	炎属性最强魔法
バルハラー	10	单体	雷属性最强的魔法
ミカテクト	4	全体	仲间全员防御力上升
ヤクリ	4	单体	毒状态恢复
レイガ	2	单体	冰属性魔法

状态异常攻击

技名	AP	对象	效果
あぶら	1	单体	炎属性攻击
イーブルアイ	7	单体	敌麻痹
エアレイド	3	单体	攻击敌人使之作动停止
かみつき	0	单体	敌防御力下降
ガンとばし	0	单体	敌人行动取消
自爆	1	全体	敌即死攻击,使用者战斗不能
邪气	1	单体	使敌成为死灵状态
たつまき	4	全体	???
つなみ	8	全体	敌全员HP半分
のうげずり	0	单体	敌贤下降
ボーンダート	3	单体	敌混乱
目つぶし	0	单体	敌盲目

回复・防御系

技名	AP	对象	效果
オーラバリア	5	本人	防御力上升附加反击效果
大防御	2	本人	1回合间一切攻击无效
ねる	0	本人	战斗中睡眠恢复少量HP和AP
やすむ	0	本人	战斗中休息恢复少量HP和AP
バリア	2	单体	魔法防御力上升

其它

技名	AP	对象	效果
こしがいたい	0	本人	???
すぶり	0	—	???
ぬすむ	0	单体	盗取敌人所持道具
やる気なし	0	本人	???

发展妖精的居住地使其成为～共同体～

人口的增加与文化值的上升

共同体发展的基本职业分为狩猎、开拓、建筑、文化 4 种。最初的人员只够分配其狩猎与开拓，当人口增加而土地面积扩大后再选一些建筑能力高的人员进行房屋的建造，而文化的高低会直接影响到职业的增加与商店中售物的多少。因此在文化领域最少需要学者一名进行文化的开发。共同体中各项数值的变化是有一定的规律的，大约是战斗 10 回合以上或者是完成一个迷宫后共同体就会有所变化，以前你交待的事项也会完成。





学者的能力决定职业的增加

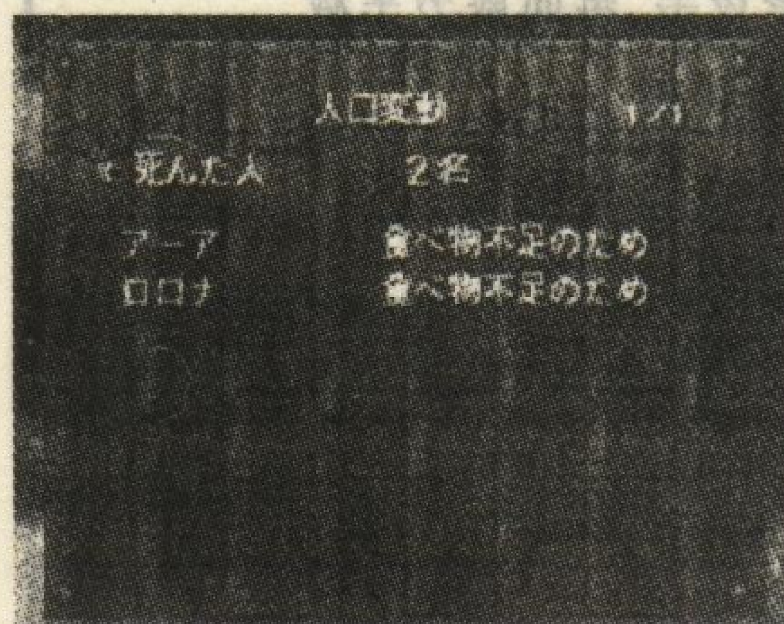
职业数量的增加决定于学者的能力值，而高能力的学者会使共同体内的职业数量以高速度增长，而低能力的学者则相反。所以如想取得所有职业必须选择能力高的人或是几个人同时进行学者的工作，除学者外共有 9 个种职业，而在这 9 种职业中有些是可有可无的，职业的选取完全可以根据个人爱好来定，总之目的是有利于冒险进程的项目都可以进行开发。另外，一些迷你游戏也会使你在紧张的冒险中得到放松。





有效地分配人员

共同体的文化值最高是 7，而包括学者在内的各种工作共有 10 种。直接影响到共同体发展速度的则是学者的能力，一般来说学者的能力越高共同体发展的越快，反之就会减慢。





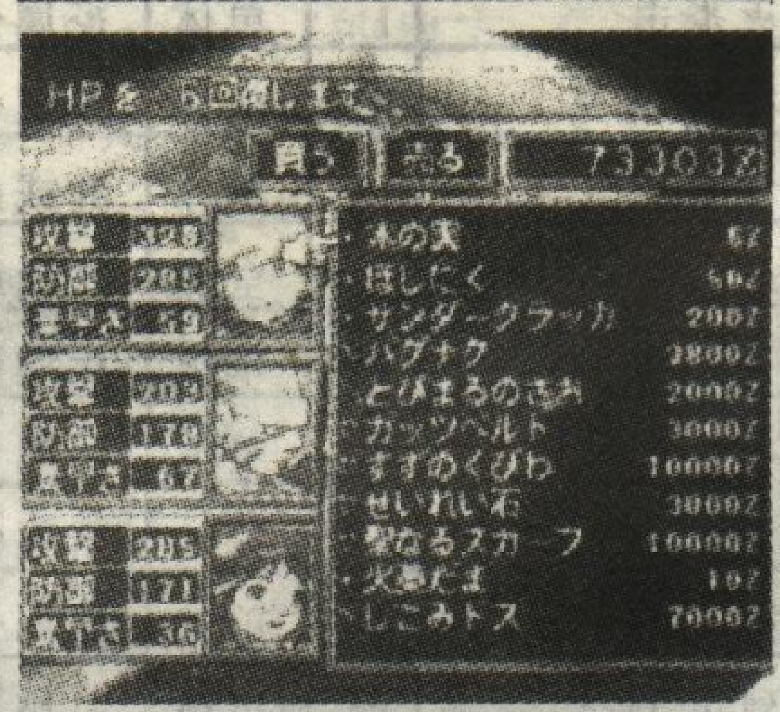
食物数值的重要性

基本上狩猎的人员要占总人数相当的比重，因为当食料数值减少至 0 时，共同体内的妖精会不断地死去，而当有新人员加入时，共同体的食料消耗也会增大，所以一定要使食料数值保持在一个高的阶段，以免共同体因食料不足而被破坏。

商　人

在共同体的商店中出现，出售一些不容易得到的道具，这项职业对冒险有很大帮助。商人所售道具的能力分为速度重视与性能重视，在这两种情况下所出现的道具是不相同的，所以我们可以让两个商人同时进行道具开发，但要注意的是商人的商售能力会直接影响到新商品出现的速度，而商品的总数共有 12 个且十分珍贵，尽快地使全部道具出现对冒险有极大的帮助。



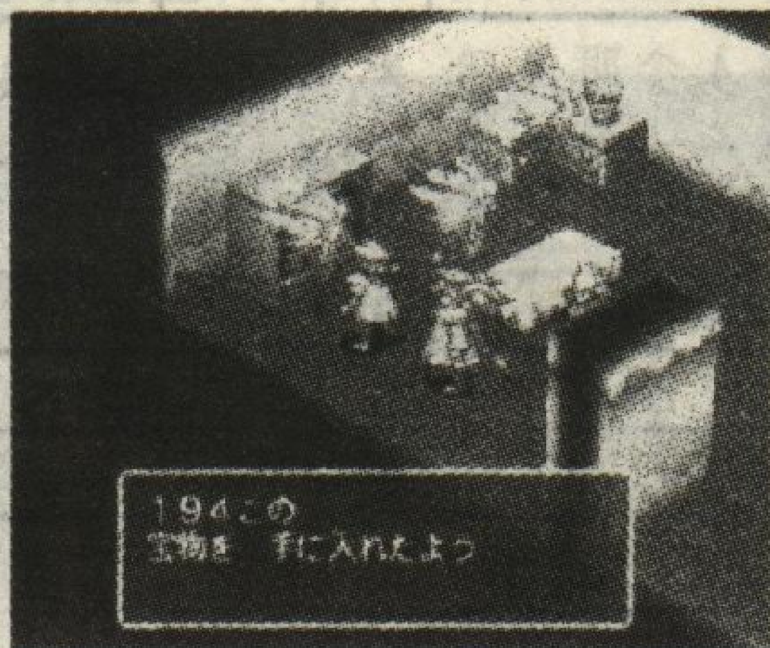


宿　屋

在共同体内建设宿屋是十分经济的，在资金缺乏时我们可在共同体宿屋进行休息，而这里只收 10 金币。同时如宿屋中的妖精越多以此得到的作战情报也就越多。







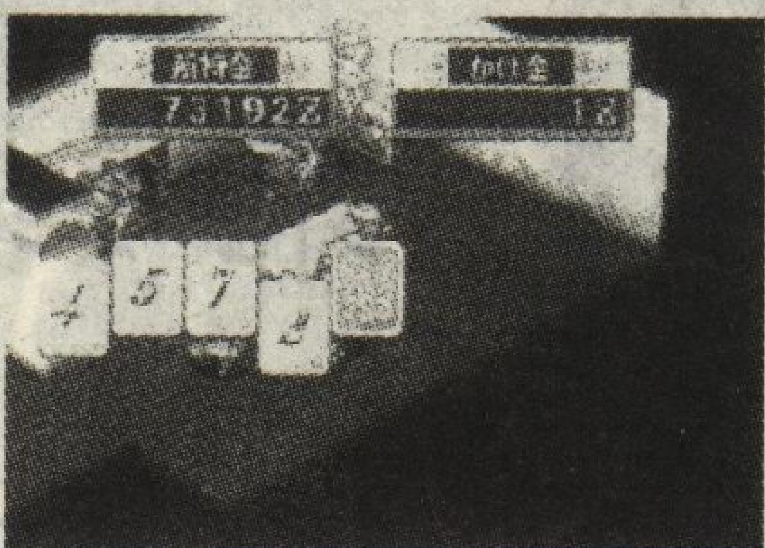
ギフト屋

在这间屋子中妖精会根据你不同的战斗次数赠于你一些不同的道具，在这里金一是派不上用场的，而决定得到赠物的条件就是你所战斗的回数，基本上战斗的回数越多所得到的赠物也就越精贵，如战斗的回数很少那么你所得到的赠品就十分普通。而我们想要得到珍贵的赠物则必须使战斗回数达到 20 以上，有兴趣的玩家可以使战斗回数达到 50 以上再回到这里，届时你会有惊奇的发现。

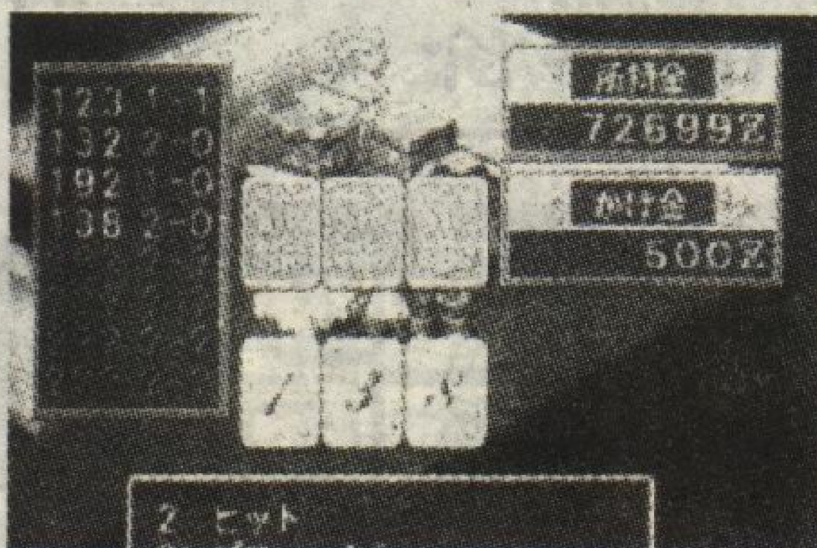




遊び屋



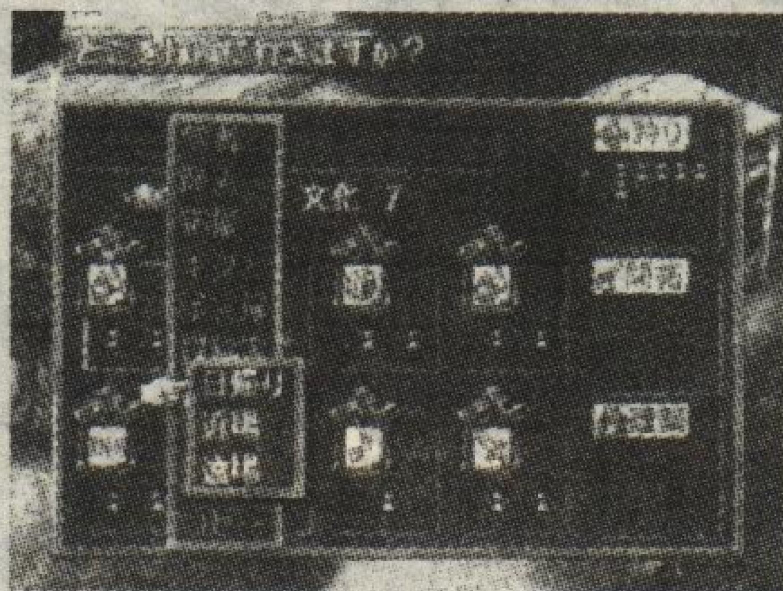
在游戏屋中共有两种游戏可供玩者选择，游戏的规则这里就不介绍了。但这又不是单纯的进行游戏，如能高质量的完成游戏妖精是会有礼物送给你的，而这些礼物的珍贵程度也就取决于你高超的手段。另外，这两个游戏都必须有一定数量的资金才可以进行，所以在游戏前要检查资金的储备情况。

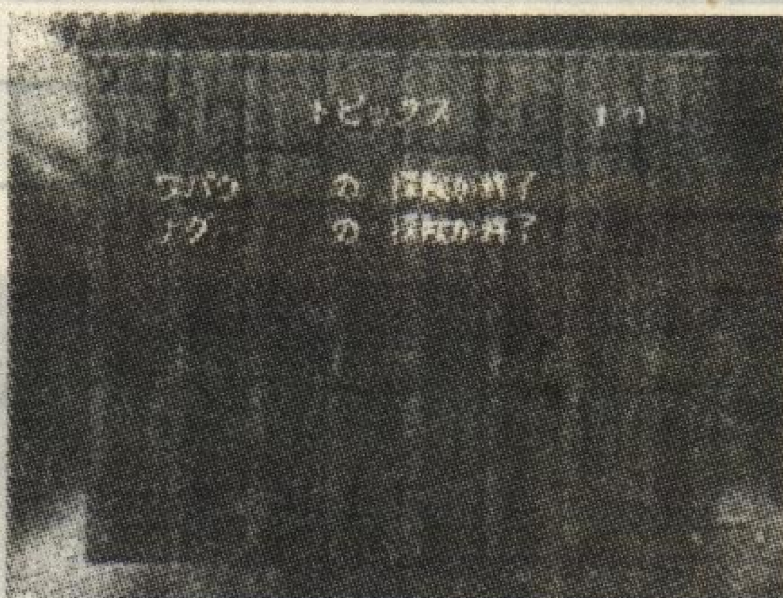




冒险家

冒险家的任务是去外面寻找一些珍奇的物品，而这种工作分为日归、进场、圆场3种，越远的地方越能得到珍贵的道具，但同时危险性也会增加（会导致妖精死亡）。因此在进行寻宝时一定要挑选狩猎能力高的人员才能保证安全返回。







コピー屋

这个工作是让玩者把某种道具复制，如果复制成功就会多得到一个道具，但是通常都会失败。而失败又分为两种：一种是不丢失原先道具但复制没有成功；另一种是损坏原来道具复制也没有成功，所以大家一定要小心。复制的成功与否取决于妖精的学者能力与道具的价值，一般来说复制高价的珍贵道具其失败的可能性会很高。



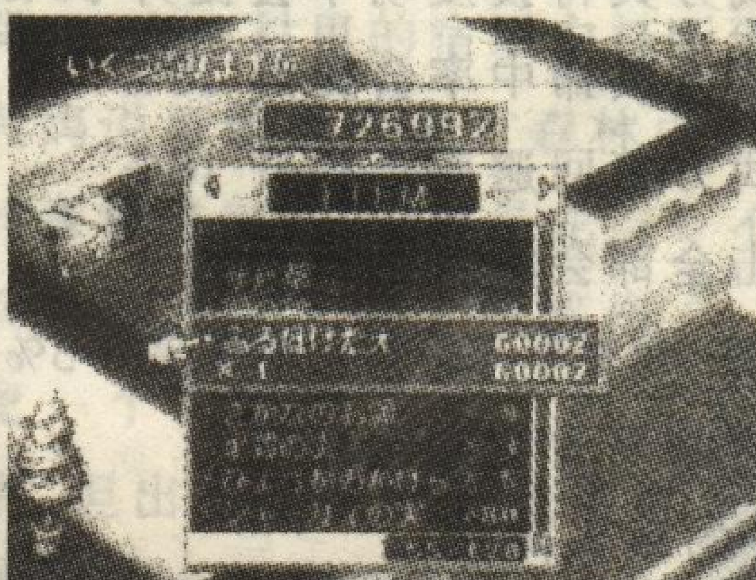




古品屋

古品屋中所售出的道具通常都比其他的道具屋要高，而且会高出很多，在这些道具中有的并不是十分有用，但也会出现一些别的地方买不到的珍贵物品，所以大家在这里购买物品时要注意此物是否有用，不必要的金钱浪费要尽量避免。

在此地会出现一些莫名其妙的道具，而这些道具对于游戏进程没有任何帮助，是否购入完全取决于玩者的个人爱好。

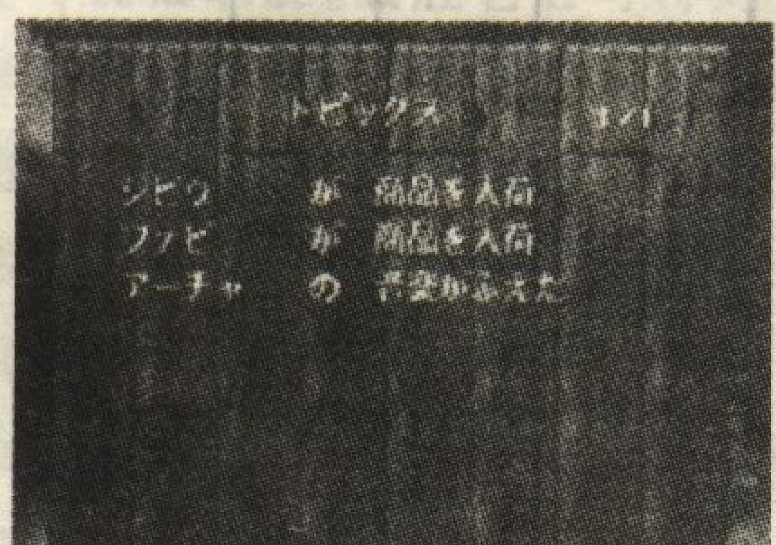




音乐家

这里是游戏出现的测试屋，开始只有一首可以听，而当我们战斗10次后回到这里就会增加一首，但要注意这里工作的妖精如放弃此项工作音乐就会全部消失，如大家想收集全部的音乐曲目，增加这里的人数是个极好的选择。

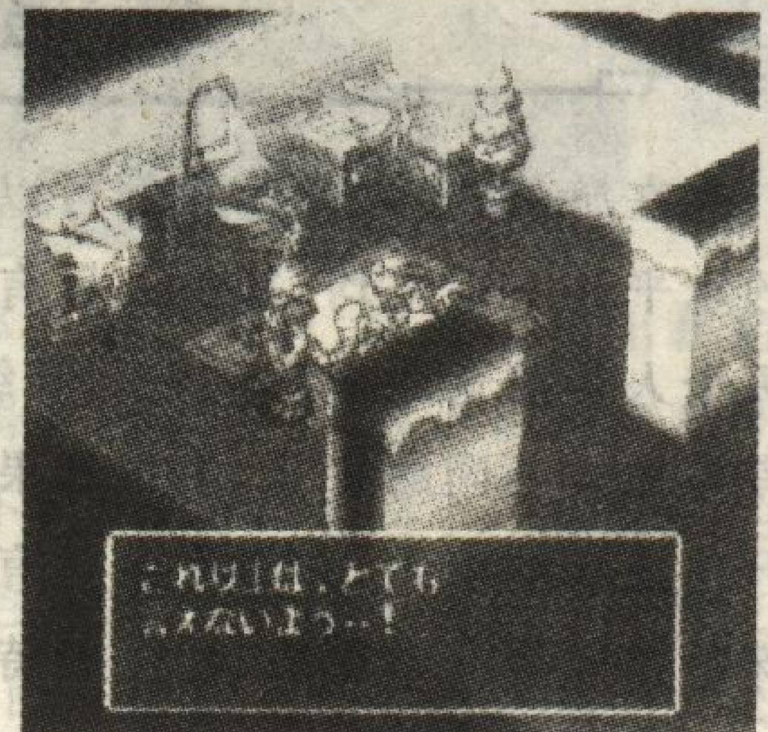






予言屋

这里的妖精会对队伍中不同的角色进行予方，当然这些予方对游戏或多或少有所帮助，当有些予言也是不可全信的。另外，也会出现一些搞笑的予言，信与不信完全由自己来定，各角色的命运还是由玩者来定才好。







前线任务 2

完全攻略(上)

FRONT MISSION 2 フロントミッション セカンド ™

责编:DRAGON

机种:PS 厂商:史克威尔 类型:SLG 媒体:CD-ROM

机师的特技





下表中将向大家公布WAP驾驶员通过等级上升而掌握的特技。此特技拥有许多的辅助的效果，对于作战的部队非常有帮助。这些特技虽然对敌人不能造成极大的伤害，但是会使我方其他成员能力有大幅度提升。

此特技的成长，是通过WAP驾驶员不断的战胜敌人而积累的数据。也就是说，在我军中只有能够大量杀伤敌人的驾驶员才能拥有较多的HONOR SKILL。

HONOR SKILL

特技名称	对象	效果
Z.O.C.	敌方	其周围八格内敌人只能1格移动
SKILL UP	我方	周围八格的我方其特技发动率会提升50%
DEEP STRIKE	我方	周围八格的我方其命中率会提升10%
DEFENCE	我方	周围八格的我方其回避率会提升10%
HELP	我方	我方受的攻击全部会由自己所取代
MORAL	我方	周围我方回避率、命中率与特技发动率提升5%
REFRESH	我方	周围八格我方的异常状态会回复
降伏劝告	敌方	说服HP较少的敌人降伏

最强特技

在游戏中，每位仲间都可以说是拥有强大的实力，但是他们的水平并不很平均，每个人只有一项能力最为突出，而且当你把每个人最擅长的能力提升到等级30左右，你就会发现，此人将拥有与他人不同的特技。不过如果你只提升此人其它能力，而不提升他擅长的能力，你将不会拥有每个人专有的特殊特技。(注:特殊特技效果非常明显，比一般特技的水平要高出许多。)

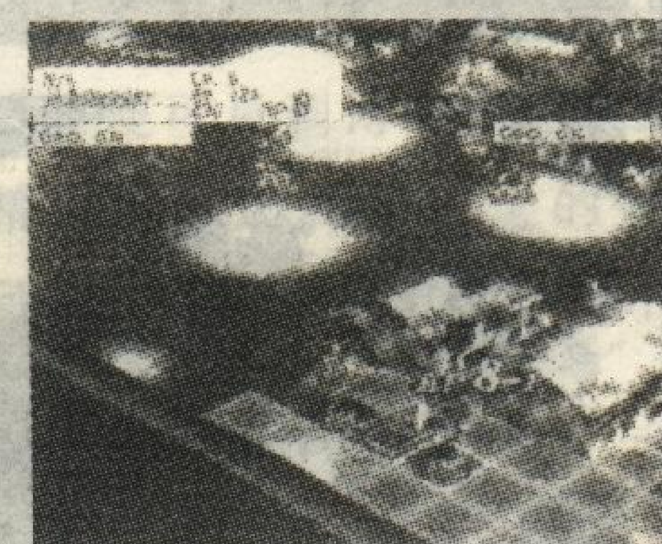
Ash 万能 **Joyce** 远程 **Amia** 近战 **Griff** 格斗
Thomas 格斗 、**Rocky** 格斗 **Roswell** 远程 **Lisa** 远程
Sayuri 近战 **Pike** 远程 **Cordy** 格斗 **Maylan** 格斗

以上是笔者发现的所有成员最擅长的能力，如有失误之处，请大家来信指正。

在秘技库中，我们将向大家公布到目前为止，我们了解到的在此游戏中最强的3套装甲的获得方式。如果广大朋友还有其它发现请积极投稿。

斗技场的评价





在此游戏的攻略中，经常会出现金钱十分缺乏的情况，我们不得不去斗技场获得大量金钱。在斗技场中，当我军派出实力强劲的仲间时，经常会给敌人造成严重的伤害，这时斗技场会给我方的这位仲间评价，同时所得的金钱也会按倍率上升。

在下表中就将能够出现的评价，以及出现此评价应完成的效果和金钱的倍率刊出，以便于广大玩家在斗技场枯燥的挣钱行动中增加乐趣。

条件	己方评价	金钱倍率
己方无伤害,敌人身体全部破坏	心地	2.5
己方受伤害,敌人身体全部破坏	快乐气氛	1.5
己方无伤害,敌人胸部或双臂破坏	いけてるじやないですか	1.6
己方受伤害,敌人胸部或双臂破坏	梦	1.2
己方无伤害,上述条件全不达成	とろしいのでは	1.3
其它	(名前)胜出	无

最强武器

下表中向大家公布目前我们掌握的此游戏中最强的武器，这些武器的取得是必须在斗技场中获胜，而随机取得的。不过在斗技场中战斗的仲间，其某项进攻方式的等级必须在30级左右，这样才能得到最强武器。

武器名	类型	攻击力	发射回数	命中	重量	射程距离
バスーン	冲锋枪	212	1	85	51	1
コベット	来福枪	37	8	73	44	1
ファイアアントS	火炎放射器	76	4	74	47	1
レッドクロウ	导弹	233	1	98	64	4~5
ファイアアウル	火箭	62	5	72	61	2~4
プラヴァーSS	对空导弹	79	3	85	63	4~5
デルタ 120mm	加农	99	3	68	58	1~2
ブルギバ	飞弹	236	1	62	55	1~2
GL 210M1	榴弹	123	1	70	53	2~3
キーンエッジ	拳头	95	1	+5	41	1

MISSON1

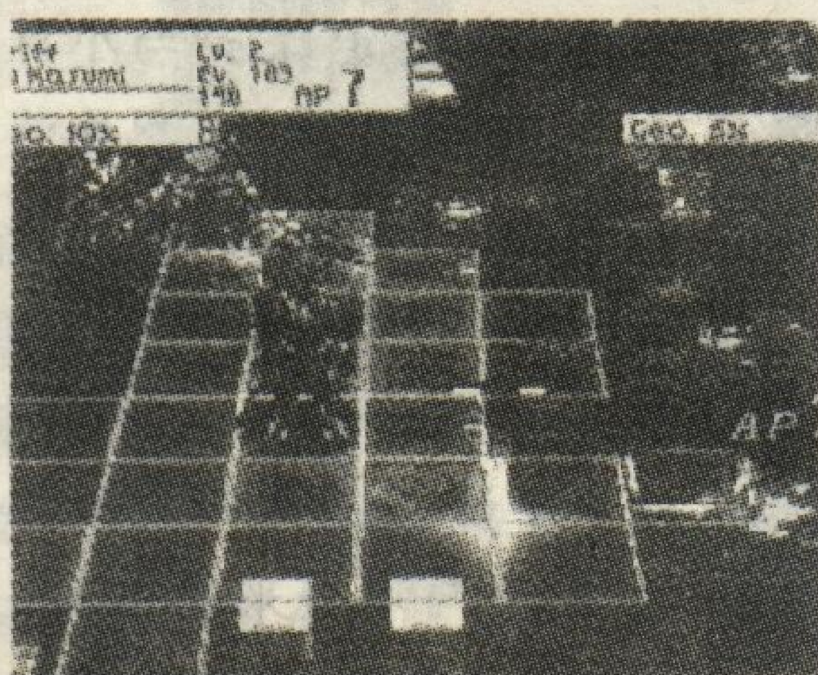
胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
Gust 503B×2(WAP)
Warlusm1×1(WAP)
Stabline×1(WAP)
AAH4sa×2(直升机)
VT500×4(运输车)

故事

主人公Ash正在值勤,此时Griff来接班。在Ash返回兵舍后,基地前来了数辆运输车,他们声称要送坏的WAP来基地修理。当运输车被放入基地后,车上的WAP立即开始向基内部的进攻。Ash听到警报声立刻与同伴们一同冲出兵舍,驾驶WAP与敌人相交战。把敌人消灭之后,敌方的第二波进攻部队开着垂直起降的VTOL进入基地,Griff为了掩护同伴退却,自己则被敌人击倒并俘虏。

游戏

SLG的第一关,想必不是很难,首先在出战前必须进入SET UP。把个人的特技先装备上,再把每个人的电脑按自己的需要进入调整。之后便可出战了。战斗开始后,不用理会于我军后方的敌WAP,只需要向前移动,这样敌人自然会跟上来。建议先派需要练习近战射击的人去打运输车,这样可以完全增加等级。之后再与敌人的直升机与WAP战斗后,便可过关。



MISSON2

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
Gust 503×2(WAP)
Warlusm1×2(WAP)
Stablini×1(WAP)
Calin400s×1(WAP)
BT77M1×1(坦克)
Rsv300A×1(火箭车)
修理兵×1

故事

逃入森林中的Ash等人无法联络到任何OCU部队,大家从收音机中听到ALORDSH的Ven中发动了此次反乱活动,他抓住了Gwianba军与OCU的军的大量士兵为人质,用来要挟OCU承认其独立。在路上遇到Ash陆军部队的3名成员,为了证明他们的身份,他们开始向革命军展开进攻。经过我方两只部队的夹攻,轻易便可把敌人全灭。

游戏

部队先分两路向敌人进攻,Ash附近有3台WAP加1台修理兵,敌人的BOSS机拥有部分特技,一定要小心应付才可。建议先用擅于远程攻击的Joyce给敌人以沉重的打击后,再派上近战能力强的仲间去消灭BOSS机。至于Thomas方,必竟有Thomas与Rocky两位格斗强手,对付战车和WAP不成问题,再加上有Roswell的强大远程攻击可以轻易全歼敌人。



MISSON3

胜利条件:敌全灭或货车脱出
败北条件:货车破坏或己方全灭
敌人:
Stabline×2(WAP)
Calm400s×5(WAP)
Frostm37×2(WAP)
修理兵×1
雷达车×1
RSV300A×1(火箭车)
BT77M1×3(坦克)
AMLUM1×1(坦克)

故事

在森林中,Thomas建议先不要去国境,而是去他老友Saribash的家中,让其协助大家逃离此国。在Saribash家中,大家对于这位向革命军提供武器大胖子十分不信任,在深夜,Saribash的女儿Lira告诉Jogce,其父虽然同意独立,但是还是反对军事行动的。第二天,Ash答应Saribash去把本来要给Ven的武器取回,在地下训练场中,Amia帮他们训练WAP驾驶员。

游戏

此关有一点难度,而增加难度的并不是强大的而且数量许多的敌人,而是一往无前,只是前进的货车。全军要快速前进,并且尽快把路上敌人消灭,这样,按事先指定的道路,可以来到货库门。这时会有三架敌人战斗机出现,他们会对我军进行轰炸,幸好每次轰炸前会有提示,只要离开范围便可以了。Ash一行人把最后的敌人消灭后便可以过关。



MISSON4

胜利条件:Ash3人登上直升机或敌人灭
败北条件:Ash或Amia Joy被击倒
敌人:
AAH450×2(直升机)
oshioa×1(坦克)
Tatovc×3(WAP)
AMh1m1×2(坦克)
TCA83D×2(自走炮)

故事

来到城市后,Saribnsh说他已经安排好了撤退的方法,要Ash等人到岸的OCU秘密据点,乘上直升机离开。不过他要求Thomas三人必须留下协助其进行战斗,Thomas答应后,便带Ash去斗技场,在此战斗后,可得大量金钱,这样可以改装WAP和电脑。到达海岸后,与Ven追击部队相遇,大家展开激战。消灭部分敌人后,三架直升机前来,Ash登机后可过关。

游戏

部队需要分为两支去交战,Ash与Amia两位近战高手加上Joyce的远战实力可以对付战车队与一些WAP,而Thomas三人以两架格斗机去桥上阻击敌人微微有点困难,不过加上Roswell的远程帮帮忙,还是可以应付的,这里要注意,敌方直升机在开始时不会移动,但如果过一定回合后,敌人便开始前进。所以Ash一边速度一定要快,尽快赶回来帮Thomas击落敌人直升机。



MISSON5

胜利条件：敌战斗直升机全灭
败北条件：运输机被击落或己方全灭
敌人：
AAH45a3×3(直升机)
OSH20C×1(直升机)
ACH9a×3(直升机)

故事

情节自动转至OCU情报部门的Lisa这一边，Lisa与小百合监视敌人营地，她们发现革命军把OCU的人质押上一架直升机，直升机飞走后。两人立刻通知OCU人质救出部队，让他们派兵前去狙击，在山区中，Lisa两人与NPC一同与护卫直升机展开激战，幸好敌人并不是很强，NPC也拥有比较强的战斗力，可以支持到此关的中盘。把战斗直升机消灭后，可救下Griff等OCU士兵，把他们带回OCU基地。

游戏

有两种战斗方法，第一是依靠NPC与敌人进行纠缠，把敌人直升机HP普遍降低后，再让Lisa与小百合去把敌人全灭，不过这样一来，可能导致人质机脱出地图画面。笔者建议让Lish与小百合与NPC共同战斗，这样可以增加EXP，因为敌人直升机，根本经不住我方两位成员的合力攻击。最后要击下四处乱飞的队长机才可。



MISSON6

胜利条件：货车逃出或敌全灭
败北条件：货车破坏或己方全灭
敌人：
TC830×1(装甲车)
修理兵×2
TC400×1(货车)
雷走×3
BT77M3×2(坦克)
Stabline×2(WAP)
Calm400s×3(WAP)

故事

在OCU基地中，Lisa向Griff询问有关在基地内的神秘容器，Griff说这他并不清楚。为了营救人质一行人来到城市中收集情报，于斗技场中达到5连胜后，便会有一位蒙面人出现。击败这位蒙面人，她会露出本来面目，原来她是OCU情报部门成员——Cordy。Lisa与小百合等人去营救人质后，再次向人质问起神秘容器的事，仿佛于此容器中藏有神秘的武器。

游戏

游戏开始后，会有我方NPC的直升机向敌人展开进攻，在消灭了几个敌人后，他们会自动撤走。Lisa一行人最好分为两支走，Lisa与小百合这两位从边路走，尽快消灭挡路的WAP后，去与门口的敌人战车交战。Cordy与Griff两位格斗机，从楼群中穿过，去小心对付敌人的WAP与增援来的WAP，以免给人质造成损害。



MISSON7

胜利条件：运输直升机脱出或敌全灭
败北条件：运输直升机破坏或己方全灭
敌人：
AAH45C×3(直升机)
TATOVC×6(WAP)
A338s9b×5(坦克)
PVAvsa×3(战斗机)

故事

向人质问完问题，再去OCU基地内部。这时，基地将军会告之明晨会有大行动，我军将到首都直接去营救囚于使馆内部的人质。Lisa对将军的劝告也被一名神秘男子制止了。第二天清晨，一行人去首都完成任务。将军让Lisa一行人担负“阳动”去吸引敌人主力部队的视线，并牵制他们，使直升机机能去营救OCU大使。

游戏

游戏开始后，下方的NPC部队会吸引敌人大量格斗机去战斗，Lisa等人快速前进，对付在使馆前列成队的格斗机。在使馆前的格斗机中有敌人的BOSS机，此机的实力非常强大，可以很轻易的干掉，我方的大部分成员，对付此机的方法是先将其围起，将他AP减至0时，再对他发动进攻，此时只要敌人不出特技的话便可成功。之后还要对付敌人战斗机和其它杂兵，此时THOMAS等人会加入战斗。



MISSON8

胜利条件：敌全灭
败北条件：己方全灭
敌人：
AAH45d×2(直升机)
修理兵×2
RSV300A×2(装甲车)
OSV－04a×3(大型机)
Vajiemis×2(WAP)
Warlusm2×2(WAP)

故事

救出人质后，大家于首都郊区的VTOL机的停留地休息，Thomas表示将会继续帮助Lisa。与OCU的大使交谈，得知此次革命是由Ven中佐发起的，他又说从暴动至今还没有看到Gwianda将军的身影，可能他被Ven所囚禁。但是，这个爆动仿佛并不象他说的那么简单，就在VTOL准备带领大家撤退时，运输飞机周围出现大量敌军，为了让飞机能完全撤退，Lisa等人决定留下一战。

游戏

敌人在远处两座山丘上盘踞，虽然敌方拥有强大无比的大型机，但是凭借我军的实力是可以与之相对抗的。首先选择一个山头，再派强力的同伴上走将敌人消灭后，占上有利地形，可以与蜂拥而至的敌人相战斗。对付大型机，首先应采用减敌人AP的办法，再让格斗机前去，便可以很轻易的将大型机歼灭。



MISSON9

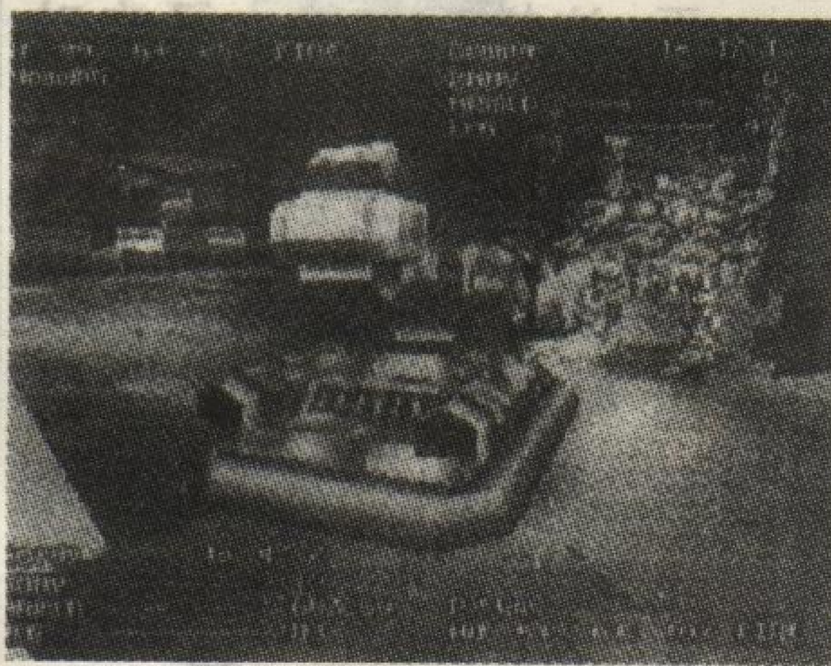
胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
PM102AL×1(装甲车)
修理兵×2
AM121M2×2(坦克)
OSV-08a×2(大型机)
Varlusm2×2(WAP)
Talldgl×2(WAP0
Warlusm2×2(WAP)

故事

在战斗后,虽然Thomas劫持了Slia一行人,但是必竟是在敌人的国家,Thomas为了安全,又把武器还给了Slia,并且希望她与其同行。Lisa本来就要去调查革命军的动向,所以自然同意了Thomas的意见。在路上敌人对这支部队展开了攻击,虽然Thomas与Lisa等人拥有高超的战斗力,但是Lisa等人还是被革命军的空军所俘虏。而Thomas则逃出。

游戏

在此关中,敌人会组成一道防线,以WAP和大型机为主战力。我军如果此时战斗力极强的话,可以直冲向敌人的防线,把敌人全部消灭。如果选择较为保守的打法,可以派强大的同伴于主路上狙击敌人的进攻军,而另一只部队,则包抄敌人的后部,这样可以分散敌人大量机体,以便于我军个个击破。当然敌大型机最好交给强力的仲间。



MISSON10

胜利条件:VEN击败或敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
AM121M2×2(坦克)
VSVBC×1(大型机)
Warlusm2×2(WAP)
Talldog1×2(WAP)
Vajiem25×2(WAP)

故事

故事转到Ash这边。在OCU军舰上,Ash从得救的OCU士兵口中得知Griff还活着,而且在继续战斗中。Ash决定去帮助自己的老朋友,在此时,有一位头带礼帽的人出现,他问有关神秘容器之事,可是无人知道。这边,Ash苦求Amia驾飞机带大伙去找Griff,Amia一行人驾机离开,带礼帽的人也加入其中,此人为USN中央情报局特工,叫pike。在前进途中与Ven的军队相遇。

游戏

敌人的主力部队果然实力不凡,平均LV于9、10之间。此关完全要仰仗pike与Joyce的远距武器。如想把敌人全灭的话,就必须让仲间们从左侧包抄敌人,以免VEN被击破后,敌人开始撤退。这里面令人头痛的是敌人的WAP,他们不仅数量多,而且战斗力强,建议先用远程武器削减其HP,等到敌人体力减半后再利用近身战个个去击破。



MISSON11

胜利条件:敌全灭
败北条件:货船破坏或己方全灭
敌人:
BT94M1×9(坦克)
Calm420v×5(WAP)
Frostm40×2(WAP)
OSV08b×2(大型机)
PM102A5×2(装甲车)
修理兵×2

故事

击败VEN后,Ash等人于城中与Roid相遇,由他带Ash等人去到了巴古的部门中,在此Saribash说他要进攻击革命军,而新装备在他的船上。在酒吧与Thomas相遇,得知Griff又被抓走了,但Thomas保证肯定救Griff出来。这时,Ven向港口发动进攻,为了保护物资,全队出击。

游戏

首先战术方面可以决定,先用NPC去抵挡敌人大部队的进攻,而我方则先料理一下船两边的敌人WAP,在敌人WAP被消灭后,再去进攻被NPC打得HP较低的战车和WAP。这样就会使一些经验值比较低的仲间能够迅速提升自己的等级,以便应付以后的战斗。此时一定要注意,把敌人的大型机用同伴围住,使其AP为0或1,这样可以放手一搏,把敌人所有成员逐一歼灭。不过一定要注意多带回复性道具。



MISSON12

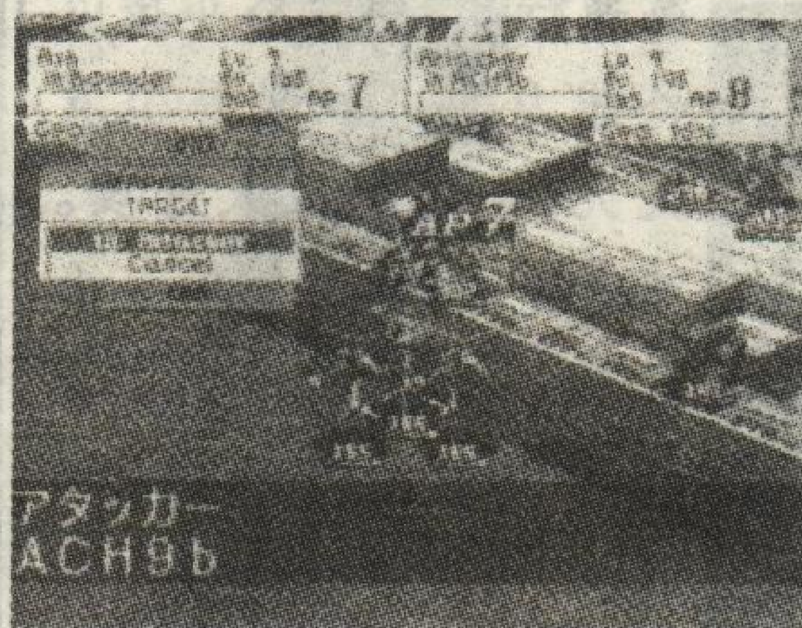
胜利条件:敌全灭
败北条件:货船被破坏或己方全灭
敌人:
1VA13A×(战斗机)
ACH9b×1(直升机)
ACH9bB×3(直升机)

故事

在运输船上,Joyce正与Lira谈话,此时Ash跑上船来说有敌人飞机出现。从雷达上看,就有数架敌人VTOL战斗机和战斗直升机。但是,甲板上只能有4台WAP活动,于是Ash开始选择人选。战斗结束后,Saribash发现Ven的部队使用的飞机并不是OCU基地得来的,而是EC(欧洲经济共同体)的主力战机。大家非常担心。而且,大家还了解到Ven曾经是Saribash的义子,目前的战斗等于是父子间反目为仇,这一切都让大家感到十分的难过。而Ven的感觉呢……

游戏

格斗机无法施展其战斗能力的一关。于此关中远程机将起到决定性的作用。所有的WAP建议全部装上对空飞弹,在敌人飞机来到前,给他们以沉重的打击,之后就要靠近战机的实力。在位置上,近战的WAP应站于两边侧中间,这样可以灵活的干掉最有威胁的敌人飞机。如有可能请多装远距弹仓,这样可以更加轻松过关。



MISSON13

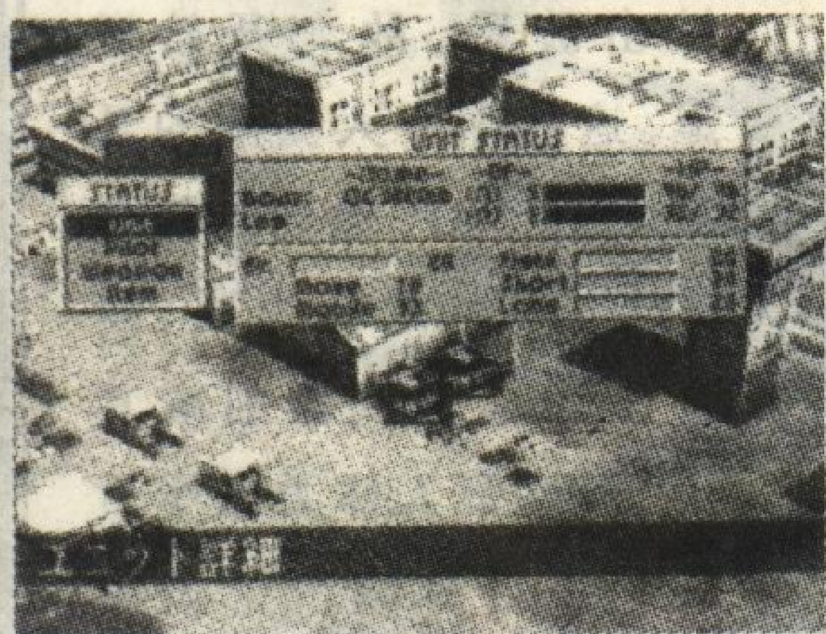
胜利条件:敌两大型机破坏
败北条件:己方全灭
敌人:
Gust505T×(WAP)
Igeleins×4(WAP)
炮台×4
雷达×4
OSV08×2(大型机)
修理兵×2

故事

成功到达 BORNEA 后,Saribash 对大家说,因为战斗力相差太大,只有用速战速决的偷袭战。为此,大家只好去找 Saribash 过去的旧部下,那些终日于斗技场中靠不停的战斗养活自己的战士。与他们进行团体战后,邀其共同前去攻打革命军的收容所。在收容所中,Ven 质问 Slisa 有关神秘容器之事,但 Slisa 没有说出。Gwianda 将军仿佛对这个容器十分感兴趣。

游戏

又一次利用 NPC 来拖住敌人的战例,门口处将由我方雇来的5位战士先牵制住大约11个敌人,同时,利用短暂的时间,先把内部的敌人扫荡干净之后,在合适的位置,



安排下人员,对从门口进入的敌部队进行狙击。此关敌人等级较高,如己方人员等级均低的话,可多消灭炮台与雷达等反击力弱的,这样可以增加 EXP。

MISSON14

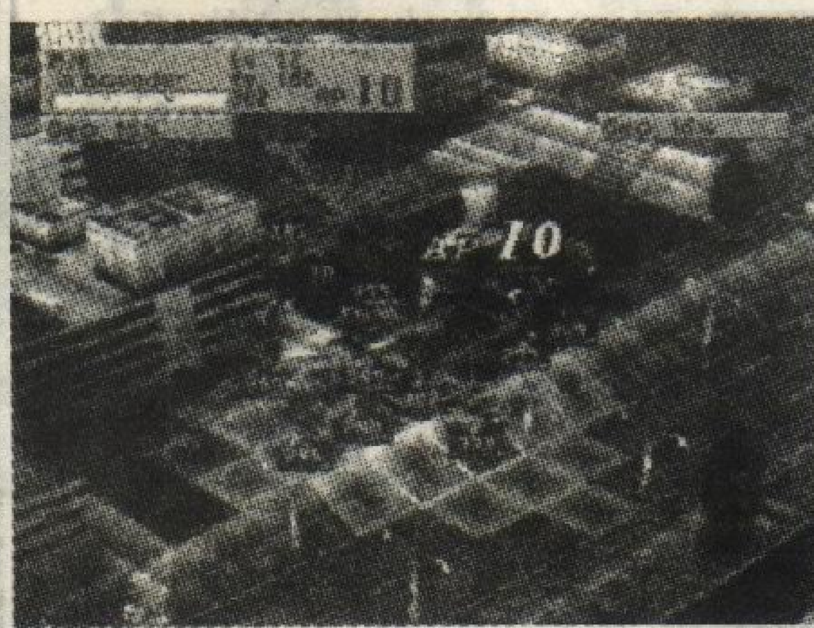
胜利条件:Ven 倒
败北条件:己方全灭
敌人:
Gvst505A×3(WAP)
Osvo12a×2(大型机)
BT94M1×2(坦克)
TCA83G×2(装甲车)
PVA05×2(战斗机)
修理兵×2

故事

战胜敌人之后,Ash 一行人再次回到 BORNEA,在此 Lira 告诉 Thomas 有人于酒吧中等他,到酒吧发现来人是 Domingo,这位曾是 OCU 特种部队成员的军人现在属于 OCU 俘虏救出部队中,他就是 Thomas 的好友。两人一番大喝后,Saribash 告之 Ash 等人,Ven 向首都进发了大量的军队,与 OCU 军要展开激战,为了减少人民的伤亡,Ash 等人立即朝首都进行狙击革命军的任务。

游戏

于此关中,因为 OCU 将军能力低下,反认为 Ash 一行人为敌人,所以此关中可要与革命军和 OCU 军战斗,为了减少损失,建议先从右边突破,把革命军的两支大型机歼



灭,这样就有能力再次对 OCU 军进行狙击。必竟与 OCU 国战斗可以得到经验值。OCU 军撤出后,Ash 等人要与 Ven 的大型机对决,消灭敌人后,革命军突然向首都进行毁灭式轰炸。

MISSON15

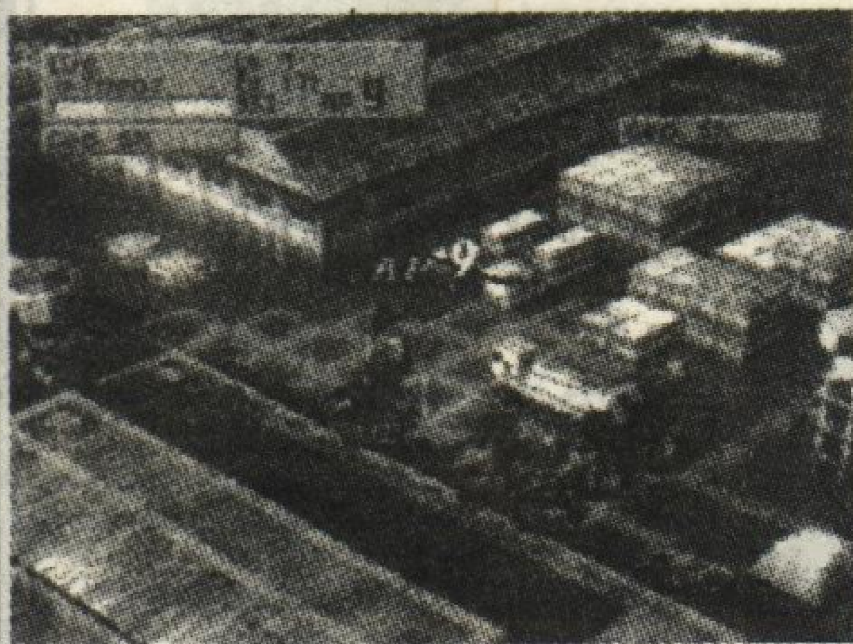
胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
Galumph×3(WAP)
BT773×5(坦克)
PMB1M4×2(装甲车)
修理兵×2

故事

对首都的突然轰炸,使人民对革命军已经有所反感。Lisa 等人被革命军带至一处基地,于此看到许多 EC 的新兵器使 Lisa 十分困惑。在此 Maglan 向 Lisa 道出革命的真象,Gwianda 将军是革命的真正幕后人,而 Ven 不过是他手下一员大将而以。此次革命是 EC 的军工企业 INTERGAIN 暗中策划,所以 Maglan 认为革命己无正义的意义,决定带 Lisa 等人离开革命军的基地,投向 OCU 军中。

游戏

敌人多达22个之多,而我方只有5位成员,看形式仿佛对己方十分不利,于是 Lisa 决定先破坏北端油库,这样引起大火来割断革命军大部队的反击。全军开始向油库做



高速行动,用除格斗技以外能力便可以轻易引发大火,来阻断敌人进攻。笔者建议大家,如果等级合适,不引大火而敌全灭,可以换得大量的经验值。这样对以后各关的攻略会比较轻松。

MISSON16

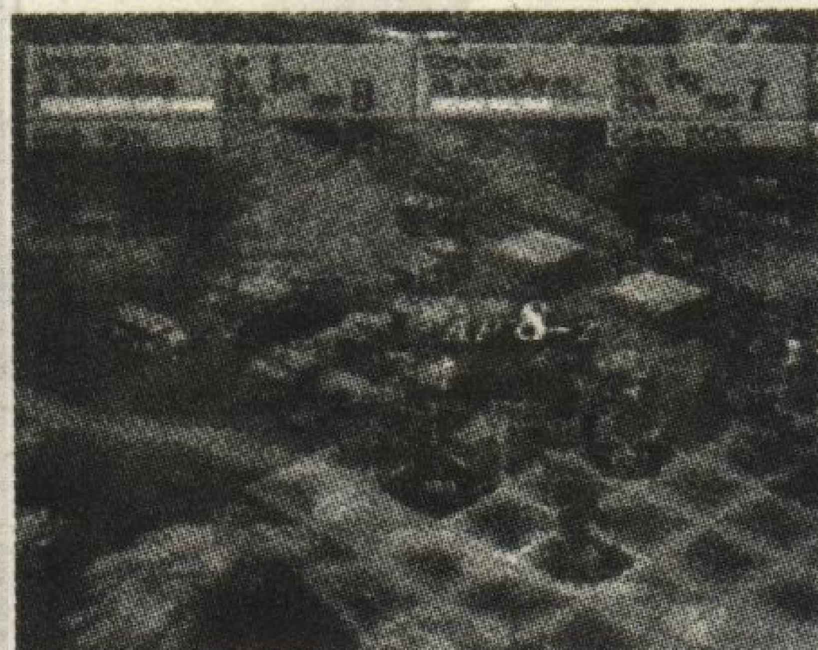
胜利条件:敌全灭
败北条件:己方全灭
敌人:
Igelein×(WAP)
Heil14×2(WAP)
Robvst×2(WAP)
BT94m2×3(WAP)
PMB1M2×2(装甲车)
OSV12×3(大型兵器)
修理兵×4
雷达×2

故事

Lisa 这边,通过 Maylan 的介绍,大家可以通过网络查看 INTERGAIN 给革命军的武器清单。并且 Lisa 也向 Maylan 透露了有关神秘容器内为自动导航核武器的事实,并说,如果有人掌握其技术,便可以称霸世界。在 Ash 处,大家审问 Ven 并没有什么成果,是夜 Ven 脱出,大家为了安全,开始对周围各处地点开始进行警戒性搜查……

游戏

此关中敌人又是以极多的人数出现,虽然敌人很多,但是笔者相信,如善加使用,单靠 Ash 这一边的7位成员,便可以消灭敌军。游戏开始后,Lisa 等人先不会移动,她们会



于我方把敌从消灭三分之一之后才开始出动。让她们这一支生力军去消灭敌人大型兵器再好不过了。不过要小心,敌雷达照射后,我军回避率下降,此时千万不要让大型机接近此人。

MISSON17

胜利条件：敌全灭
败北条件：己方全灭
敌人：
Zorac×4(WAP)
Tatov×4(WAP)
Tedevma×3(WAP)
DSV12×3(大型机)
BT77M3×3(坦克)
雷达×2
修理兵×1

故事

大家会合后，去 BORNEA，在此 PIKE 向 LISA 询问有关 FENRIR(在神话中名为：吃掉太阳的狼)的事，原来 FENRIR 便是神秘容器。在与 GRIFF 的饮酒交谈中，GRIFF 说他可能知道 FENRIR 的事情，大概能于 OCU 射击爆击训练场中。Ash 的人决定，立刻去首都附近的此处基地，在革命军没有得到这个武器之前把其毁掉。于是大家通过地铁从首都出发。

游戏

明知山有虎，偏向虎山行，必竟两队合流了，战斗力加强了许多，相信从此关以后的每一关，难度都不大了。这一关中，敌人会从两路包抄过来，我军只能分别应战，



堵住敌人的出口后，可利用近远结合的战法给敌人以很大的伤害。在消灭大量敌人之后，可以去迎击大型机的到来。如果大家等级很高，那么便不用防守，直接进行进攻。

MISSON18

胜利条件：敌全灭
败北条件：己方全灭
敌人：
Achqb×5(直升机)
PVA05×4(战斗机)
TeDeum×4(WAP)
BT94M2×4(坦克)
Zorac(WAP)
Tatoo×2(WAP)

故事

Ash 等人经过首都一战，终于消灭革命军于首都的精锐部队。敌人开始了下一轮的反扑，Ash 等人装备完毕之后，再次出战，迎战革命军中的精英部队。这次敌人以机群登场，在战斗开始后，敌运输机会运来大量 WAP 与坦克对我队进行进攻。但是 OCU 立刻派出援军把 Ven 的直升机王牌中队吸引离开首都上空。

游戏

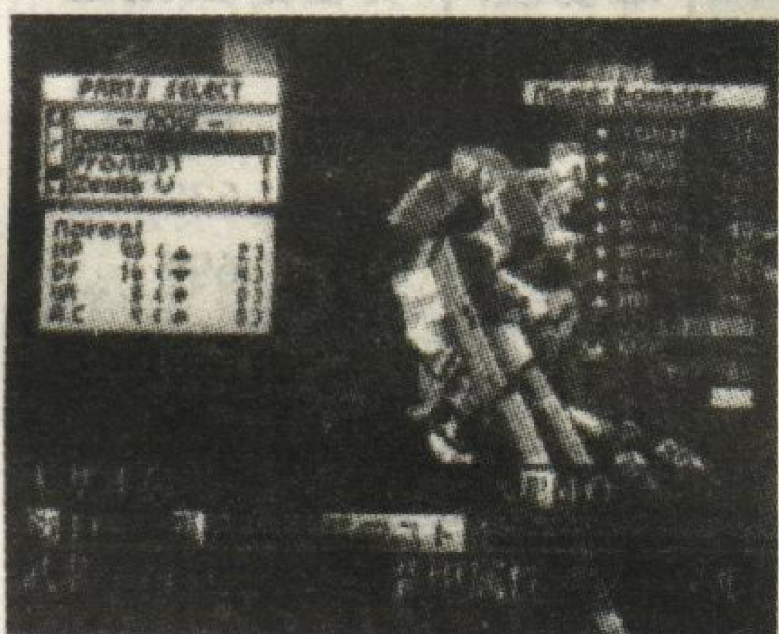
表面上看十分可怕，其实极为容易的一关。到此时相信大家的部队已经拥有超凡的实力了吧！用格斗机，可以不伤毫发的消灭敌人所有战车部队。再利用近远结合，可



以给敌军大量的 WAP 以重创，相信当敌 WAP 正式进攻进，他们已经所剩无几。最后再利用我方机数多的优势，把敌人 AP 减至 0，再派等级低的上去将敌人歼灭便可。

「WAP」简介

WANDERING PANZER

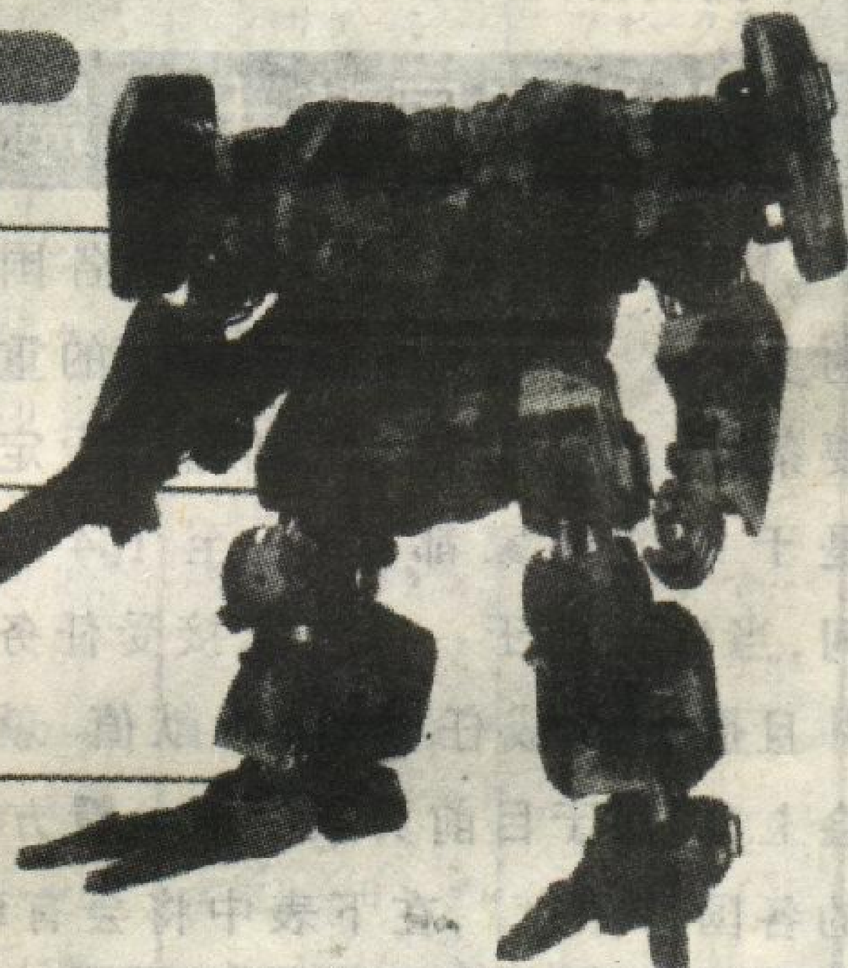


WAP 由 4 部分构成

BODY · Computer
陆战机兵身体部分中最重要的部件。在此有驾驶舱，而且对于机兵战斗能力高低的电脑也在于此。

L/R Arm
陆战机兵的腕部，持有武器的部件，是陆战机兵战斗力的集合。

Leg
陆战机兵的脚部，在此有机兵的动力部分，机兵的移动完全依靠此部件。



相信接触“前线任务”的朋友，有许多人已经对这种特有的机械人有所了解了，但是在这里我还要介绍一下这种在此游戏中特有的机械人，以便那些并不知道前作的朋友们能对这种机械人有所了解。

WAP 是 21 世纪中后期陆军主要战斗力，他凭借强大的机动性和火力，凌驾于 20 世纪的陆军主要战斗力——坦克之上。

在 21 世纪初，科学家们发明了一种崭新的发动机，它是一种能发出强大电力的发动机，此发动机配合新发明的电动油压机会轻松的带动十分沉重的物体。为此，科学家们发明了利用此发动机以及新油压机作为动力的战斗机械人。此战斗机械人因为拥有比坦克还要强的灵活性，所以被一些国家所关注。在下表中我们将 WAP 的成长史刊出。

WAP 开发经历

- ●2020 年 EC 联邦国立大学发明新型发电机，其小巧的形状，强大的发电力，吸引了广大武器专家。
- ●2025 年世界上第一台人型作业机制成(简称 WAW)，拥有与人类相似的外形和移动方法。
- ●2026 年 WAW 被 USN 进行深度开发，同年被 USN 用于战场上的地雷处理。
- ●2027 年 WAW 战斗试作机完成，此机的完成吸引了全球军事厂商的目光，并且被誉为新世纪的陆军主要战斗力。
- ●2029 年 WAW 世界共同规格开发，全世界的 WAW 的部件可以进行互换。
- ●2034 年非洲形势激化，OCU 派遣战斗用 WAW 投入战争，这是史上机动步兵第一次作为主战力进入战争。
- ●2040 年 WAW 进行再一次的深度开发，新型的机动步兵被命名为 WANDERING WALKING(简称 WAP)。
- ●2070 年第一次哈夫曼纷争开始，与此同时 OCU 的坂田制药会社购买 WAP 制作厂商。
- ●2090 年第二次哈夫曼纷争，坂田制药会社研制利用人脑进行改良的战斗电脑，此事被公开，坂田制药会社破产。
- ●2091 年 OCU 推出陆上战舰计划，以此来弥补 WAP 较弱的火力。
- ●2093 年大型机量产。
- ●2102 年 OCU 中 Alordesh 发动独立暴动。



责编/DRAGON

给SLG带来全新面貌的——

佣兵传说

(亦名:少年兵团)

机种:SS　厂商:SEGA　类型:SLG　媒体:CD-ROM

这回介绍的“佣兵传说”是由著名的SLG制作厂商——光荣所企划的,如果玩过此游戏的朋友,相信已经从其中看到了一些光荣的影子。拥有完整而全面的故事背景设定,以及在战斗中明显的兵种相克的现象,这些都让SLG的玩家大呼过瘾。

不过此游戏的难度还是比较低的,虽然不能和当初的一些高难度SLG相比(例如:大炎之纹章1),但是在这个次世代的时代,众多游戏难度极低的情况下这款SLG的难度还是适中的。

虽然许多玩家已经玩穿此游戏了,但是本游戏8种结尾的设定相信会吸引大家继续玩下去。在此我们会公布一些隐藏的事件,和达成一定事件后才会加入队伍的强力仲间,希望能够吸引广大玩家再次拿起此游戏。

三个与游戏的进行有极大关系的隐藏数值

在游戏进行中,各个事件的发生与以下要介绍的三个隐藏数值有关,他们分别是:贡献值、罪恶值和武勋值。这三个数值在平时是不会看到的,但是他们却对于游戏的进行有很大的联系,以下我们就向大家介绍一下这三个数值。

成为王国骑士必需的　贡献值



贡献值也就是主人公与各国的友好度,是成为王国的骑士的重要条件。此数值在游戏初盘的设定是于每个国家都在95至104之间,当你长期于一个国家接受任务并且胜利完成任务后,贡献值 就会上升。对于目前贡献值的参看方法是在事务所中选择“情报中的各国印象度”,在下表中将会有印象度所对应的贡献值。当然在贡献值于150以上后,便可以被任命成为此王国的骑士团。如果拒绝成为王国骑士团,并且能达成每一个任务,罪恶值不高的话,就可以完成另一种结尾——“大陆最强的孤高的佣兵团”。

印象度	贡献值
杀意抱	0-59
敌意抱	60-79
不审の念を抱	80-94
特に兴味	95-104
やや期待	105-119
わりと期待	120-139
大いに期待	140-

会导致仲间离开队伍的　罪恶值



对于主人公善恶的评定,将会影响到强力的仲间是否离开队伍。为了能收集齐强大仲间和强大的武器,我们不得不去各的城市,这样自然会导致罪恶值上升。当此值上升至一定高度后,仲间们会于宿屋给主人公以警告,如再我行我素则会导致仲间离队。

此数值的参看方法,是每次在教会中与神父的第一次对话,神父的话语中一但出现冷漠的态度便要危险。罪恶值的补救方法是于教会大量捐献金钱。

导致罪恶值上升的条件
对贡献国进行攻击
对曾经多次接受任务的国家攻击
贡献度高的国家在两个以上
在任务中杀害村民
从敌方得到好处

影响完成任务难易度　武勋值

在游戏的初盘,我们所能从事务所中领到的任务只有E、D两种难度,随着不停完成各种任务,我们所能领到的任务难度才会增加。那么究竟是什么能使难度不断上升呢?那就是此游戏的第三个隐藏值:武勋值。此值越高,任务便越难,以下表中就对此项数值有所解释。

难易度	现在的武勋值
S	12500-
A	6400-12499
B	2700-6399
C	800-2699
D	100-799
E	0-99

与以上数值有关系的　事件

在游戏进程中,一些事件是会按照时间自动发生的,但是还有一些事件是会需要一定的条件后才能出现的,在下表中我们会向大家介绍达成一定条件后才会出现的事件的简表,希望能对大家在游戏攻略时,有所帮助。

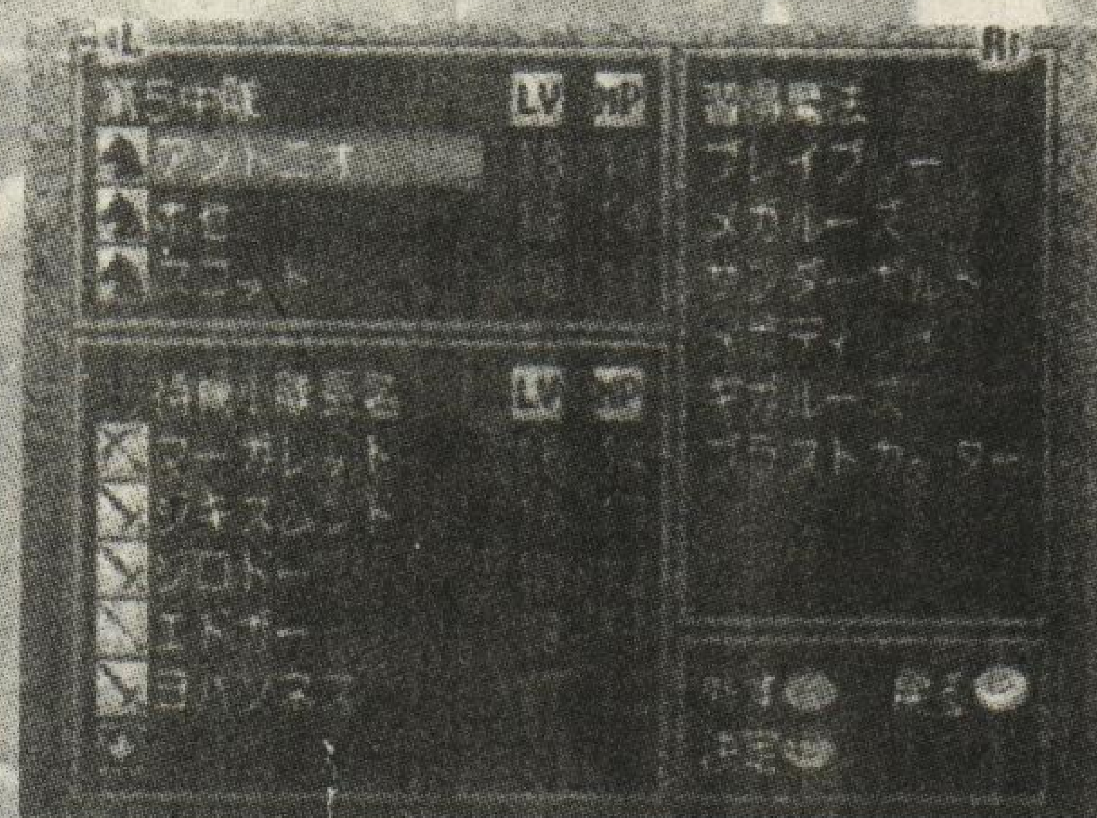
事件	街	条件
师匠バトーダ	オリビア	コルテス1回战斗后
锻冶屋アービン	シャトルー	コルテス1回战斗后
タイラーの家	バスチア	街エスタニア领
グーテンベルクの家	オリスタノ	アントニオ加入后
兵法学者	フェルデン	同上
农民义勇军	ランクル	街がグランクール、武勋值2700以上
市民革命军	ギーセン	街がラーナ领、武勋值2700以上
异民族侵略	オリビア	武勋值5600以上
褒美1	-	贡献度120以上
褒美2	-	贡献度140以上

佣兵团全指挥官魔法及雇用条件

在此游戏中，佣兵军团内需要大量的指挥官，这些指挥官的加入一般分为四种情况，有最初就在佣兵团内的，有途中自动加入的，有完成一定条件后才能加入的，还有就是可以在酒场中雇佣的。右表中将达成一定条件后加入的仲间列出，以便于广大玩家在游戏中可以方便的得到这些强大的同伴。下面表中是所有的仲间的魔法，大家可以根据自己所需，合理分配仲间的位置。

完成必要条件后加入的仲间表

名字	条件
アントニオ	951年6月
ギルフォード	951年7月
ホゼ	951年12月以后
ジギスムント	952年4月以后
アーノルド	952年8月以后
エレーナ	武勋值850以上、トリール的民家
マーガレット	武勋值850以上、ホムトフ的民家
スパルタス	斗技场初回优胜
ミユンツアー	武勋值3000以上、街的酒场
カスティエール	山贼退治(难易度C)任务后
ロビン	盗贼退治(难易度C)任务后



▲在中队的编成中，笔者建议大家最好组成一支由3支骑兵构成的部队，以便于完成追击的任务，毕竟3支骑兵的中队其移动力是其他部队难以比拟的。但是一定要小心，千万不要让这支部队与敌军拥有2支枪兵的中队相作战，这样会造成此中队极大的损失。

名前	分类	兵种	MP	L1修得魔法	L4个得魔法	L7修得魔法	L10修得法	L13修得法	L16修得魔法	L19修得魔法	L22修得魔法
アイン	◎	选择	14	ヒートバーン	メガフォース	メガヒーリング	ギガフォース	ギガヒーリング	デスシヤワー	メガサイレンス	エナジゴハスター
アナスタシア	◎	神圣	17	サモンアース	メガヒーリング	ギガヒーリング	サモンストーン	ホーリーライト	アンサモン	ギガアーマー	ブレッシング
リユーク	◎	枪兵	13	ブレイブリー	フレイムアロー	メガクイック	ギガクイック	ドランブレス	ゼロ	ウォークライ	イフリート
ルイーザ	◎	骑兵	13	メガヒーリング	メガクイック	ノヴア	ギガヒーリング	ギガクイック	ホワイトホール	メガコンフユーズ	フアイナルボム
アントニオ	○	骑兵	14	ブレイブリー	メガルーズ	サンダーボルト	メガテイレイ	ギガルーズ	ブラストカッター	ギヅデイレイ	デスグリフォン
ギルフォード	○	暗黑	22	サモンソンビ	テラー	ハリケーン	ギガドレイン	サモンヌケトン	メテオ	ナイトメア	インフエルノ
シユタインドルフ	◎	步兵	15	メガヒーエング	メガフチース	サンダーボルト	-	-	-	-	-
オルハン	◎	骑兵	8	フチース	クイック	メガフォース	メガクイック	-	-	-	-
ヴィクトリア	◎	步兵	12	アイスフール	フォース	-	サンダーボルト	メガフォース	-	-	-
エドガー	◎	枪兵	9	アースクエイク	ブレイブリー	-	サイレンス	-	メガサイレンス	ハリケーン	ウォークライ
ジロドー	◎	步兵	12	ドレイン	-	-	メガドレイン	エナジーストーム	ギガドレイン	ノヴア	ホワイトホール
ユリア	◎	弓兵	14	ヒーリング	クイック	メガヒーリング	メガクイック	ターンアンデット	-	ギガヒーリング	ギガクイック
デービス	◎	弓兵	12	ヒーリング	プロテクト	ゼロ	メガヒーリング	メガプロテクト	ギガヒーリング	ギガプロテクト	ホーリーライト
ホセ	○	骑兵	14	メガウイーケン	ブレイブリー	-	-	コンフユーズ	ギガウイーケン	ウォークライ	メガコンフユーズ
アーノルド	○	枪兵	14	メガヒーエング	メガデイレイ	-	-	-	ギガヒーリング	ギガデイレイ	-
ジキスムント	○	步兵	17	アースクエイク	メガフチース	ハリケーン	-	-	ターンゴーレム	ギガフォゴス	メテォ
ミユンツアー	☆	李兵	14	メガヒーリング	メガウイーケン	-	メガアーマー	ターンアンデット	ギガヒーリング	ギガウイーケン	ギガアーマー
ロヒン	☆	弓兵	15	フレイムアロー	ブレイブリー	-	-	-	-	ドラコンブレス	ウォークライ
スパルタス	☆	步兵	15	インバルス	ブレイブリー	ヒートバーン	-	-	デスシヤワー	ウォークライ	エナジーバスター
エレーナ	☆	步兵	16	メガフォース	サンダーボルト	-	-	-	ギガフォース	-	ブラストカッター
マーガレット	☆	弓兵	14	メガルース	メガウイーケン	メガヒーリング	-	ギガルーズ	ギガウイーケン	ギガヒーリング	ホリーライト
カステイエール	☆	步兵	13	ゴノフユーズ	テラー	ゼロ	ソーラーレイ	フレイムアロー	ナイトメア	メギコンフユーズ	ドラコンブレス
ヨハンヤス	△	步兵	10	フォース	クイック	メガフォース	メガクイック	-	-	-	-
スコット	△	骑兵	11	ソーラーレイ	ブレイブリー	-	フレイムアロー	ウォークライ	-	-	-
ウィノーナ	△	骑兵	15	ヒーリング	アーマー	メガヒーリング	メガアーマー	-	ギガヒーリング	ギガアーマー	-
レート	△	枪兵	9	テイレイ	ウイーケン	メガデイレイ	メガウイーケン	-	-	-	-
バリシユタイン	△	弓兵	10	インバルス	フォース	-	メガフォース	ヒートバーン	-	-	-
アイザック	△	骑兵	10	ルーズ	テイレイ	-	メガルーズ	メガテイレイ	-	-	-
フィリッブ	△	骑兵	13	ヒーリング	プロテクト	メガヒーリング	メガプロテクト	-	ギガヒーリング	ギガプロテクト	-
クリストフエル	△	弓兵	9	コンフユーズ	テラー	ゼロ	サイレンス	-	-	メガコンフユーズ	メガサイレンス
ベアトリックス	△	步兵	8	ッーズ	テイレイ	メガルーズ	メガデイイ	-	-	-	-
デルフイン	△	枪兵	8	エナジーストーム	フォース	-	コンフユーズ	ノヴア	メガコンフユーズ	-	-
オリンピユアス	△	骑兵	9	アーマー	プロテクト	メガアーマー	メガプロテクト	ギガアーマー	ギガプロテクト	-	-
マグヌス	△	弓兵	14	メカフォース	メガクイック	-	フレイムアロー	-	-	ドラコンプレス	-
ロッソ	△	枪兵	11	ヒーリング	アーマー	メガヒーリング	メガアーマー	-	-	-	ギガヒーリング
ジヤクソン	△	步兵	8	フォース	クイック	メガフォース	メガクイック	-	-	-	-
ブライズ	△	骑兵	8	ルーズ	ウイーケン	メガルーズ	メガウイーケン	-	-	-	-

分类：◎最初成员、○游戏途中自动加入者、☆完成必要条件后加入者、△在酒场中雇佣者。另外，表中的MP表示此人刚入佣兵团时MP的数值。

所有任务一览

在此游戏中作为佣兵团当然会有大量的任务出现，再此我们将介绍所有的任务，以便大家在游戏中能够灵活运用。另外，还把隐藏事件以及成为国家所属骑士团的条件刊出。

任务分为两种：随机和确定，我们把任务分为两种向大家介绍。右表中是随机登场的敌骑士团和佣兵团。

骑士团A	骑士团B	佣兵团A	佣兵团B	佣兵团C
雷火骑士团	迅雷骑士团	フォスト佣兵团	飞燕佣兵团	炎轮佣兵团
慧星骑士团	流星骑士团	跳な马佣兵团	赤兜佣兵团	ゲヴアルト佣兵团
火龙骑士团	飞龙骑士团	トロイエ佣兵团	暗黑佣兵团	アムール佣兵团
火影骑士团	梦幻骑士团	银狼佣兵团	ゴルト佣兵团	旅ガラス佣兵团
海虎骑士团	海潮骑士团	一角兽佣兵团	ウォーゲ佣兵团	
水轮骑士团	水刃骑士团			

事务所申请任务一览(随机)

难度	仕事名	报酬	敌军	难度	仕事名	报酬	敌军
E	援军的护卫	1500	佣兵团C	B	撤退的援护	8500	骑士团B+佣兵团B
E	使者的护卫	1600	佣兵团C	B	贵族的击破	8600	贵族+佣兵团B
D	海贼对峙	1900	海贼团	B	孤立中队救出	1500	骑士团B+佣兵团B
D	山贼对峙	1950	山贼团	B	负伤兵的救出	8900	佣兵团B
D	盗贼退治	2000	盗贼团	B	敌军的诱引	9000	骑士团B
D	异民族退治	2050	异民族军	B	援军的合流阻止	9050	骑士团A+佣兵团B
D	山贼退治	2900	山贼团	B	撤退军的追击	9100	骑士团A+佣兵团A
D	盗贼退治	2950	盗贼团	B	援军的诱导	9150	佣兵团B+海贼团
D	异民族退治	3000	异民族军	B	孤立中队救出	9300	佣兵团A
D	海贼退治	3050	海贼团	B	输送队的护卫	9300	佣兵团B+山贼团
D	村人的救出	3100	佣兵团C	B	兵粮库守护	9350	骑士团A
D	捕虏监守	3200	骑士团A+佣兵团C	B	伏兵击破	9400	骑士团B
C	海贼退治	5000	海贼团	B	后粮库守备	9600	骑士团A+佣兵团A
C	山贼退治	5200	山贼团	A	驻屯军击退	11000	骑士团A+佣兵团A
C	盗贼退治	5400	盗贼团	A	砦的占领	11200	骑士团A+佣兵团A
C	贵族的护卫	5500	佣兵团B	A	驻屯军击退	11400	骑士团A
C	异民族退治	5600	异民族军	A	别动队击破	11500	骑士团B
C	救护队的护卫	5900	佣兵团B	A	进攻军击退	11600	骑士团B+佣兵团A
C	逃走兵捕获	6000	骑士团A+山贼团	A	别动队击破	11700	骑士团B+佣兵团A
C	输送队的护卫	6100	佣兵团B	A	进攻军迎击	11800	骑士团B+佣兵团A
C	撤退的援护	6200	佣兵团C	A	防卫战死守	119	骑士团B+佣兵团A
C	负伤兵的击破	6250	骑士团A+佣兵团B	A	砦的夺还	12100	骑士团A+佣兵团A
C	文化财产略夺	6400	骑士团B+佣兵团C	A	进攻军足止	12200	骑士团A+佣兵团A
C	贵族的护卫	6450	佣兵团B	A	城的防卫	12400	骑士团A+佣兵团A
C	输送队的击破	6500	佣兵团C+输送队	A	砦的防卫	12500	骑士团B+佣兵团A
C	撤退军的追击	6550	骑士团A+佣兵团B	A	砦的防卫	12600	骑士团A+佣兵团A
C	密书的输送	6600	佣兵团C+盗贼团	A	城的占领	13000	骑士团B+佣兵团A
C	贵族的诱拐	6700	佣兵团B+贵族	S	防卫战击破	14000	骑士团B+佣兵团A
C	重要书类略夺	6800	骑士团B+佣兵团C	S	进攻军击退	14500	骑士团A+佣兵团A
C	村人的击减	10800	骑士团A+村人	S	进攻军击退	15000	骑士团A+佣兵团A

隐藏情节

①951年3月アントニオ加入佣兵团后，前往フェルデン的民家，可得到天才学者的“战术的本”，但是对话中必须选择“いいえ”。

②951年3月アントニオ加入佣兵团后，前往オリスタノ的民家，可得到发明家新作的药品，使用后可以增加体力上限。

③完成B难度“コルデス击破”后，前往オリビア的民家，可得到大陆著名的剑术师传授的“二刀流”刀法。

④完成B难度“コルデス击破”后，前往シャトルー的民家，可得到大陆最强的“龙之铠”。

情节及事务所申请任务一览(确定)

难度	仕事名	报酬	敌军	难度	仕事名	报酬	敌军
E	输送队的击破	1800	メデューサ佣兵团十输送队	S	军事革命	15000	ザクセン公国+升龙骑士团
D	兵粮库守备	3600	葬送佣兵团	S	军事革命	15000	グランクール王国+日轮骑士团
C	山贼的击退	–	山贼团	S	军事革命	15000	白鲸骑士团
C	名剑的夺还	–	盗贼团	S	女王打倒	15000	フェンリル骑士团+水雾骑士团
C	山贼的击退	7000	山贼团	S	前女王打倒	15000	树水骑士团+水雾骑士团
C	盗贼的击退	7200	盗贼团	S	敌国首都攻略	15000	雷光圣帝骑士团+雷鸣骑士团
C	异民族击退	8000	异民族军	S	敌国首都攻略	15000	双头龙骑士团+升龙骑士团
B	コルテス击破	–	血烟佣兵团	S	敌国首都攻略	15000	日轮骑士团+月光骑士团
B	义勇军的援助	–	佣兵团B	S	敌国首都攻略	15000	紫云骑士团+阳炎骑士团
B	革命军的镇压	10000	市民革命军十白バラ佣兵团	S	敌国首都攻略	15000	白鲸骑士团+浪牙骑士团
B	援军合流阻止	10500	佣兵团B	S	敌国首都攻略	15000	树水骑士团+水雾骑士团
B	孤立中队救援	10500	骑士团A+佣兵团B	S	撤退兵追击	15000	骑士团A+佣兵团A
B	进攻军击退	10500	骑士团A+白バラ佣兵团	S	农民反乱镇压	15000	紫云骑士团+农民反乱军
B	驻屯军击退	10500	骑士团A+佣兵团B	S	反乱镇压	15000	マイラルド王国+浪牙骑士团
B	敌砦攻略	10500	骑士团A	S	反乱镇压	15000	月光骑士团
B	防御战突破	10500	骑士团A+佣兵团B	S	反乱镇压	15000	双头龙骑士团+火龙骑士团
A	佣兵团击破	–	葬送佣兵团	S	反乱镇压	15000	神圣ラーナ帝国
A	异民族击退	13500	异民族军	S	兵粮库占领	15000	骑士团A+盗贼团
S	村人的救出	–	佣兵团A	S	宝剑的夺还	15000	骑士团A+佣兵团A
S	农民反乱协力	–	エスタニア共和国+火影骑士团	S	防卫战突破	15000	骑士团A+佣兵团A
S	宝石夺取	–	海贼团	S	佣兵团击退	15000	血佣兵团
S	骑士团击破	15000	圣マテウス骑士团	S	佣兵团击退	15000	葬送佣兵团
S	军事革命	15000	雷光骑士团十雷鸣士团				

成为国家所属骑士团条件(最佳结尾)

フエンリル王国

①951年2月在宿屋中ルイーザ的提问时回答"はい"。
②在B难度独立中队救援中(确定),战斗终了后グスタフ未被击退。
③在S难度宝石夺取中(确定),海贼的宝石必须由自军中队夺回。
④在S难度佣兵团击退任务出发前(确定)(敌为葬送骑士团)クリスティナ4世提问时回答"はい"。

神圣ラーナ帝国

①951年2月在宿屋中ルイーザ的提问时回答"はい"。
②在B难度防卫战突破中(确定),战斗终了后ミカエル未被击退。
③在S难度骑士团击破中(确定),大司教イグナティウス由自军中队击退。
④在S难度骑士团击破中(确定),在战斗终了后マルガレーテ的提问时回答"はい"。

ゼクセン公国

①951年2月在宿屋中ルイーザ的提问时回答"はい"。
②在B难度敌砦攻略中(确定),敌方佣兵团的秘宝由自军中队夺回。
③在S难度兵粮库占领中(确定),战斗终了时マンフリート王子未被击退。
④在S难度兵粮库占领中(确定),在战斗终了后テレジア的提问时回答"いいえ"。

グランクール王国

①951年2月在宿屋中ルイーザ的提问时回答"はい"。
②在B难度进攻军击退中(确定),战斗终了后レオナルド由自军中队击退。
③在B难度防卫战突破中(确定),在战斗终了后ウェイン的提问时回答"いいえ"。
④在S难度宝剑的夺还中(确定),宝剑必须由自军中队所取得。

エスタニア共和国

①951年2月在宿屋中ルイーザ的提问时回答"はい"。
②在B难度驻屯军击退中(确定),战斗终了时ビアンカ未被击退。
③在S难度佣兵团击退任务出发前(确定)(敌为血烟骑士团),アルベルト提问时回答"はい"。
④在S难度兵村人的救出中(确定),在战斗终了后村人中队必须存在。

マイラルド王国

①951年2月在宿屋中ルイーザ的提问时回答"はい"。
②在B难度援军合流阻止中(确定),必须把所有的敌人全部消灭。
③在S难度撤退兵追击中(确定),必须把所有的撤退兵全部消灭。
④在S难度撤退兵追击中(确定),在战斗终了后エセルバルド的提问时回答"はい"。

全部道具一览及最强武器所在都市

单手剑

道具名	威力	效果	价格	解说
ショートソード	AT+2	–	50	剑身短的剑
スパタ	AT+3	–	120	下级兵士用的剑
レイピア	AT+5	–	250	刺突用的细身剑
ファルシオン	AT+8	–	900	短重剑
フィランギ	AT+10	–	2400	适用于斩杀的剑
シルバーソード	AT+12	–	4000	刃部分银制的剑
ムラシメ	AT+14	AG+8	19000	传说东方的妖刀
デーモンキラー	AT+17	MR+6	25000	恶灵退治的剑
バルムンク	AT+19	MR+8	39000	魔力封印的剑
エクスカエバー	AT+21	CP+8	62000	传说的王之剑
ブレイブソード	AT+11	CP+7	6000	朋友的遗物

枪

道具名	威力	效果	价格	解说
ショートスピア	AT+3	–	80	简单制造的枪
ランス	AT+5	–	200	兵士持的一般枪
ボアスピア	AT+8	–	800	大矛的枪
ウインドスピア	AT+13	–	2500	羽形矛的枪
グレイヴ	AT+17	–	4000	一般的枪
スコーピオン	AT+21	–	7000	复杂结构的枪
コルセスカ	AT+25	AG+7	12000	3矛的枪
ロイヤルランス	AT+29	MV+1	19000	贵族的枪兵专用
パルチザン	AT+32	CP+4	40000	突斩的枪
グングニル	AT+35	AG+10	52000	传说神之枪

片手斧

道具名	威力	效果	价格	解说
フランキスカ	AT+3	–	120	短柄的投斧
ポールアクス	AT+7	–	1200	双刃斧
タベルジン	AT+12	–	3800	上古传说的战斧
プラチナアクス	AT+17	MR+7	22000	刃部强化的斧
スプラッシャー	AT+20	CP+7	45000	大陆最强片手斧

两手剑

道具名	威力	效果	价格	解说
ロングソード	AT+3	–	100	剑身长的剑
ブロードソード	AT+5	–	700	刃幅的长剑
クレイソアー	AT+8	–	800	强化的长剑
シヴアイハンター	AT+16	–	6200	一人高的大剑
バスタードソード	AT+21	–	8000	斩突专用剑
デイブレード	AT+25	DF+5	13200	太阳力的剑
テッザンケン	AT+28	AG+7	22300	传说东方的剑
フランティング	AT+32	MV+1	35500	传说英雄的剑
デュランダル	AT+35	CP+8	65000	大陆最强的剑

两手斧

道具名	威力	效果	价格	解说
ローガスアクス	AT+6	–	720	木柄斧
トマホーク	AT+12	–	2900	原始人的重斧
バトルアクス	AT+22	–	8700	用于斩杀的斧
ルゴンアクス	AT+29	DF+8	33000	月之力的斧
デスクラッシャー	AT+34	CP+8	56000	碎斩之斧

铠

道具名	威力	效果	价格	解说
贵族の服	DF+1	–	3000	贵族的正装
パーテイードレス	DF+1	–	2000	贵族战斗用铠
シルキードレス	DF+1	–	5000	高级绢缝制的铠
レザーアーマー	DF+2	–	200	皮制的铠
ブレスプレート	DF+3	–	620	胸部保护的铠
スケールアーマー	DF+5	–	1000	由铁板组成的铠
チェーンメイル	DF+7	–	2000	铁制的全身铠
プレートメイル	DF+10	–	5000	全身铁板铠
シルハーアーマー	DF+12	–	9600	银制全身铠
ヘブンズプレート	DF+14	MR+8	15600	有魔力的铠
ミレジュアーマー	DF+17	AG+10	25000	重量很轻的铠
ホーリーアーマー	DF+19	MR+12	43000	传说的神圣铠
ドラゴンメイル	DF+21	MR+15	63000	龙之铠

盾

道具名	威力	效果	价格	解说
ラウンドシールド	DF+1	–	30	圆形的木制盾
バックラー	DF+2	–	80	小而轻的圆盾
カイトシールド	DF+3	–	250	梯形的盾
タワーシールド	DF+5	–	600	非常大的盾
スクトウム	DF+7	–	1500	长方形的强力盾
プラチナシールド	DF+9	–	4500	特制的盾
スパイクシールド	DF+11	AT+5	8000	表面无数尖刺盾
マジックジールド	DF+12	MR+8	18000	拥有魔法力的盾
アースシールド	DF+13	MV+1	32000	大地的盾
ソウッシールド	DF+15	MR+10	58000	神之盾

饰物

道具名	威力	效果	价格	解说
スピードリング	–	AG+5	3000	身轻的耳环
パワーリング	–	AT+5	3200	强力的指环
ペガサスリング	–	AT+7	5800	超强力的指环
メガリング	–	AT+7	6100	猛将的指环
マツハリング	–	AG+11	13200	风神的指环
ゴッドリング	–	AT+10	15000	斗神的指环
天使守	–	DF+5	2800	天使力的守
大地守	–	MR+7	3400	大地力的守
精灵守	–	DF+6	7200	精灵力的守
太阳守	–	MR+10	7800	太阳力的守
妖精守	–	DF+10	13600	妖精力的守
天空守	–	MR+15	15200	天空力的守
真珠首饰	–	CP+5	2400	真珠首饰
黑真珠首饰	–	MV+2	5900	黑真珠首饰
金首饰	–	CP+7	5700	纯金的首饰
魔石首饰	–	MV+3	12000	镶魔石的首饰
圣母首饰	–	CP+10	14500	圣母之泪的首饰

其它道具

道具名	威力	效果	价格	解说
アメジスト	–	宝石	1500	赤紫色的宝石
ルビー	–	宝石	16000	红色光的宝石
サファイア	–	宝石	1800	青色光的宝石
エメラルド	–	宝石	1700	绿色光的宝石
ダイアソンド	–	宝石	5500	7色光的宝石
圣母的油绘	–	艺术品	5100	第一画家的作品
女神的雕像	–	艺术品	1300	女神的雕像
持轴	–	珍品	1400	东方的艺术品
象牙的耳环	–	珍品	1200	象牙作的耳饰
珊瑚的置物	–	艺术品	1350	珊瑚的标本
世界全土的地图	–	本	1500	世界地图
世界言语的本	–	本	1300	世界语言的字典
战术的本	–	本	9700	猛将战术的本
世界的料理本	–	本	1200	各国料理的本
古代神话本	–	本	1100	古代神话的本
香辛料	–	珍品	1250	料理用珍品
オルゴール	–	艺术品	1100	有名曲的八音盒
龙之角	–	珍品	1600	传说龙的角
ロイヤルクラウン	–	珍品	5300	古代皇帝的皇冠
天使的扇子	–	珍品	1800	天使之羽的扇子

都市名	随机出现的强力装备		
トルニオ	デスクラッシャー	ソウルシールド	ホーリーアーマー
レスノイ	パルチザン	アースシールド	ホーリーアーマー
ギデーセン	ソウルジールド	アースシールド	ホーリーアーマー
バイデン	エクスカリバー	アースシールド	ホーリーアーマー
ブラウエン	スプラッシャー	アースシールド	ホーリーアーマー
フライハイト	デュランダル	アースシールド	ホーリーアーマー
オルビア	デスクラッシャー	ソウルシールド	ホーリーアーマー
ホムトフ	パルチザン	アースシールド	ホーリーアーマー
トリール	ソウルシールド	アースシールド	ホーリーアーマー
アンスバッハ	バルムンク	アースシールド	ホーリーアーマー

都市名	随机出现的强力装备		
フェルデン	スプラッシャー	アースシールド	ホーリーアーマー
シャトルー	フランティング	アースシールド	ホーリーアーマー
オルトドクス	デスクラッシャー	ソウルシールド	ホーリーアーマー
ローズフリート	グングニル	アースシールド	ホーリーアーマー
ラングル	ソウルシールド	アースシールド	ホーリーアーマー
バスチア	バルムンク	アースシールド	ホーリーアーマー
マルサラ	スプラッジャー	アースシールド	ホーリーアーマー
ロアール	フランティング	アースシールド	ホーリーアーマー
オリスタノ	テスクラッシャー	ソウルシールド	ホーリーアーマー
ホーイック	パルチザン	アースシールド	ホーリーアーマー

指挥官职业名称和雇佣兵种名称以及其它数据

系	职业		职业		职业
步兵系	ソードコマンダー ファイター5	LV10 →	ソードエリート ガーディアン 30	LV20 →	ソードマスター ベルセルク 100D
枪兵系	パイクコマンダー パイク 5	LV10 →	パイクエリート ファランクス 30	LV20 →	パイクコマンダー テルシオ 100
骑兵系	ホースコマンダー トルーパー8	LV10 →	ホースエリート ウィングフッサー45	LV20 →	ホースマスター ドラグーン 150
弓兵系	ボウコマンダー ショートボウ 8	LV10 →	ボウエリート ロングボウ 45	LV20 →	ボウマスタ スナイパー150
神圣系	サソナー アースゴーレム	LV15 →	エンチヤンター ストーンゴーレム		
暗黑系	ネクロマンサー ゾンビ	LV15 →	ダークマスター スケルトン		

说明：

框内为指挥官职业名称

此行文字为兵种名称

兵种间相性的把握

兵种	步兵	枪兵	骑兵	弓兵	神圣兵	暗黑兵	水兵
步兵	互	弱	强	弱	互	强	互
枪兵	强	互	弱	弱	互	强	强
骑兵	弱	强	互	弱	互	强	弱
弓兵	强	强	强	互	强	强	强
神圣	互	互	互	弱	互	弱	互
暗黑	弱	弱	弱	弱	强	互	弱
水兵	互	弱	强	弱	互	强	互

使用兵种地形效果的把握

地形	步兵	枪兵	骑兵	弓兵	神圣兵	暗黑兵	水兵
草原・道	普	普	强	普	普	普	普
海	普	普	弱	普	普	普	普
砂漠・砂浜	普	普	弱	普	普	普	普
森	普	普	弱	强	普	普	普
砦・城・村・アジト	强	强	弱	强	普	普	普
桥	普	普	普	普	普	普	普

移动时机动力的把握

地形	非骑兵中队	混合中队	骑兵中队
草原	4	4	3
道	3	3	2
砂漠	6	7	8
海	4	4	4
砦	4	4	4
森	5	6	7
桥	3	3	3

所有必杀技

在此刊出所有的必杀技，以及消费的MP和价格，大家可以按照自己的喜好或者必杀技的威力去选择。

格斗

名称	消费	威力	价格
メガトンパンチ	5	40	100
マイティフロッグ	8	80	1000
ゴッドハンド	10	120	5000

片手剑

名称	消费	威力	价格
バスターソード	5	30	100
レイブレード	8	80	100
オーバードライブ	10	90	5000

片手斧

名称	消费	威力	价格
アクスプレス	5	30	100
スパいらすアクス	8	60	1000
ファイナルバーン	10	90	5000

两手剑

名称	消费	威力	价格
パワースラッシュ	5	30	100
ハイパーブレスト	8	60	1000
ムーンストライク	10	90	5000

两手斧

名称	消费	威力	价格
ヘビークラッシュ	5	30	100
サンドブレイク	8	60	1000
ドルネード	10	90	5000

枪

名称	消费	威力	价格
ファントムスピア	5	30	100
サンダースピン	8	60	1000
ノーザンクロス	10	90	5000

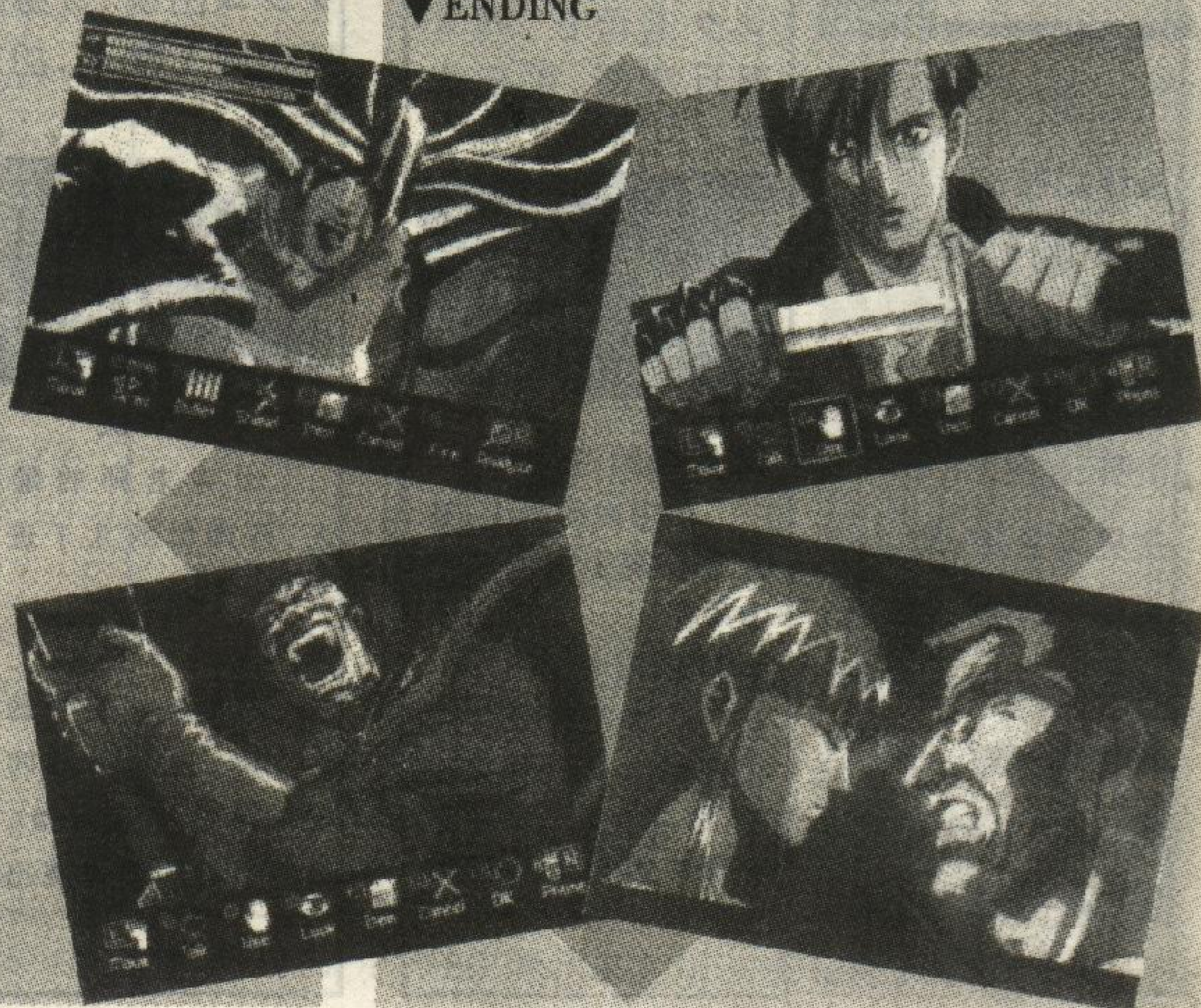
二刀流

名称	消费	威力	价格
オーラスクリュー	5	40	100
ダブルソニック	8	70	1000
デスクロス	10	100	5000

VIRUS 病毒完全流程（续）

▼STAND 总部
▼研究区
谈话 雅殊×2
谈话 雅殊→麦诺顿博士
移动 EXIT
▼迷宫画面
▼情报区
谈话 姬莉/玛莉
谈话 姬莉/玛莉→纽林堡的悲剧×2
GAME 人物搜索
谈话 姬莉/玛莉→埃萨克"アインショック"事件×2
谈话 姬莉/玛莉→韩"ハン"中尉×2
电话 莎莉"4411"
电话 Ⅱ-10 KARK"2109"
YES OR NO
电话 监狱"6440"
移动 EXIT
▼迷宫画面
▼资讯站
移动 NET JUMP→司法 NET
▼SAVE POINT(23)
▼司法 NET
▼迷宫画面
▼监狱接待处
道具 认识咕
看 守卫的眼
调查 守护的眼
移动 EXIT
▼迷宫画面
▼监狱
谈话 麦诺顿博士
谈话 麦诺顿博士→韩中尉
谈话 麦诺顿博士→埃萨克事件×2
谈话 麦诺顿博士→NOA9000
谈话 麦诺顿博士→PP 疫苗
电话 莎莉"4411"
道具 追踪器
▼SAVE POINT(24)
▼CULTURE-NET
▼迷宫画面
▼自动车博物馆
▼迷宫画面
▼CINEPARK
谈话 纲络经理×2
移动 EXIT×2
▼迷宫画面
▼自动车博物馆
调查 竞赛跑车×3
调查 当娜
调查 点火键"イグニッション"
调查 左下方控杆
GAME 拆炸弹
谈话 美露迪
电话
▼迷宫画面
▼资讯站
调查 油画
移动 RISE
▼SAVE POINT(25)
▼殖民卫星 LEMURIA
▼整备室
谈话 老件
调查 传送器
GMAE 编写程序
调查 传送器
▼传送器内
调查 左面荧光屏
YES OR NO
调查 主荧光屏
道具 认识咕→插咕槽
选择 RESORT-NET
▼SAVE POINT(26)
▼RESORT-NET
▼迷宫画面
▼夏威酒吧
移动 左
移动 柜台
▼柜台
谈话 酒保"バーテン"
▼老板房间走廊
移动 书房
▼书房
谈话 老板
调查 右边柜子
看 鸡尾酒
道具 分析器→鸡尾酒
移动 EXIT
▼老板房间走廊
调查 鱼的立体影像
道具 分析器→水槽内的愉快可乐
移动 EXIT
▼老板房间前
谈话 酒保
移动 EXIT
移动 左
移动 西丝高
谈话 西丝高
移动 EXIT×2
▼迷宫画面
▼梦沙滩
移动 海之家前
▼海之家前
移动 海之家内
▼海之家内
移动 NET JUMP→RELIVE-NET
▼SAVE POINT(27)
▼RELIVE-NET
▼迷宫画面
▼疗养院
谈话 接待员
谈话 接待员→韩中尉
移动 右
▼迷宫画面
▼病院入口
移动 护士中心
▼护士中心
▼护士中心
谈话 护士
移动 EXIT
▼病院
移动 EXIT
▼迷宫画面
▼诊察室
谈话 病人
谈话 病人→韩中尉
移动 EXIT
▼迷宫画面
▼ADJUSTMENT SHOP
移动 NET JUMP→RESORT-NET
▼SAVE POINT(28)
▼RESORT-NET
▼迷宫画面
▼蓝豪吧迷宫
▼迷宫画面
▼蓝豪吧
谈话 妈妈"ママ"×2
调查 妈妈×3
调查 指环
道具 分析器→指环
调查 指环

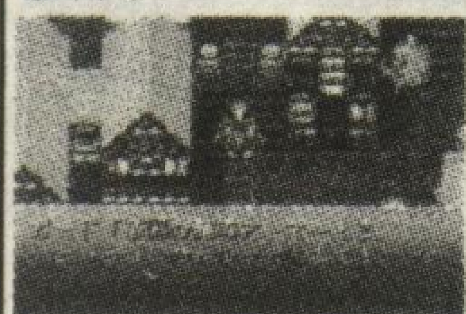
取得指环
▼迷宫画面
▼迷宫画面
▼梦沙滩
移动　海之家前
▼海之家前
移动　海之家内
▼海之家内
移动　NET JUMP→司法 NET
▼SAVE POINT(29)
▼司法 NET
▼迷宫画面
▼律师办公室接待处
谈话　法务局员
道具　认识咭
看　局员的眼
调查　局员的眼
电话
电话　STAND 总部"0110"
移动　EXIT
▼迷宫画面
▼律师办公室
道具　指环→律师
取得未解柝磁碟
道具　指环
GMAE 解开指环暗号
看　纸条
道具　分柝器→纸条
取得备忘纸"メモ"
▼迷宫画面
GMAE AIS 战斗×4
头目战 RED CLAW 2
▼SAVE POINT(30)
▼STAND 总部
▼情报区
道具　备忘纸→艾莉嘉
GAME　VIRUS 之谜
道具　未解拆磁碟→艾莉嘉
谈话　艾莉嘉→埃萨克事件
谈话　艾莉嘉→病毒
移动　EXIT
▼迷宫画面
▼研究区
谈话　雅殊
谈话　雅殊→病毒×2
谈话　雅殊→愉快可乐
电话
移动　EXIT
▼迷宫画面
▼资讯站
移动　NET JUMP→RELIVE-NET
▼SAVE POINT(31)
▼RELIVE-NET
▼迷宫画面
▼疗养院接待处
移动　右
▼迷宫画面
▼SAVE POINT(32)
▼第一手术室
看　微笑被病毒感染的部分
电话　STAND 总部"0110"
▼迷宫画面
▼第二手术室
看　传送器
调查　控制器
谈话　麦诺顿博士
谈话　麦诺顿博士→AI
谈话　麦诺顿博士→愉快可乐
谈话　麦诺顿博士→纽林堡的悲剧
头目战　RED CLAW 3
第二手术室
电话
▼SAVE POINT(33)
▼FANTASY-NET
GAME 浮岛迷宫
▼瀑布前
移动　悬崖
▼悬崖
道具　16 分钟氧气筒
调查　湖
▼迷宫画面
沈船 1
▼迷宫画面
▼房间 1
道具　17 分钟氧气筒
移动　EXIT
▼迷宫画面
▼遗迹 2
▼迷宫画面
▼房间 3(右)
道具　16 分钟氧气筒
移动　EXIT
▼迷宫画面
▼沈船 2
▼迷宫画面
▼房间 2(深处)
看　右
道具　分析器→日本刀
调查　日本刀×2
移动　EXIT
▼迷宫画面
▼房间 3(左)
调查　名刀图鉴
电话　剑客支援"9009"
移动　EXIT
▼迷宫画面
▼洞窟入口
电话　STAND 总部"0110"
移动　AIS 前
▼AIS 前
YES
道具　日木刀→AIS
移动　深处
▼洞窟内
谈话　莎莉
电话　STAND 总部"0110"
▼SAVE POINT(34)
▼洞窟最深处
看　当娜
谈话
谈话　基利大佐
谈话　基利大佐→韩中尉
谈话　基利大佐→病毒
▼头目战 对基利大佐
▼洞窟最深处
谈话　当娜
谈话　当娜→麦诺顿博士
▼头目战 对当娜
▼殖民卫星 LEMURIA
▼传送器内
调查　左边荧光屏
移动
▼整备室
移动　右
调查　右边的传送器
看　面
▼ENDING



最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(下)

FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ

帝国的魔导甲队向碳町**ナルシェ**袭击，将抵抗的人们全部击溃，目标是将炭都最深处被冰封的幻兽带回帝国。接近幻兽时，带队的少女突然与幻兽产生共鸣，引起了惊人的事件。



碳都居民的恐怖

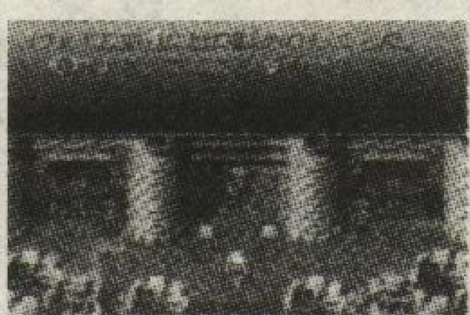
帝国的魔手伸向和平的碳坑都市。

不安感的存在

包括四散奔逃的町人的不安，以及女孩自身被人所操纵惟及竟会与幻兽产生共鸣，都给人以不安和紧张感。

▲ 魔导装甲袭击碳町

两人来到沙漠中的**フィガロ**城，在这里的国王**エドガ**帮助下摆脱了追踪而至的帝国军师**ケフカ**，并乘大鸟逃向南**フィガロ**。



エドガ与ケフカ对峙

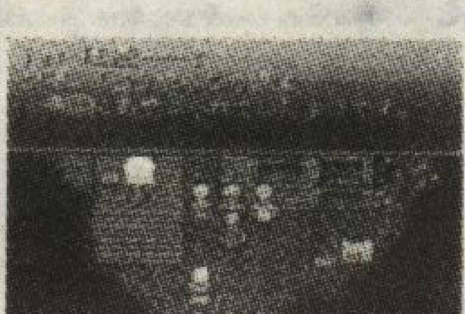
年轻的国王从容不迫地应付帝国方面的敕使。

紧张的会面

敌人首脑近在眼前给人以紧张感，而与敌人的追兵作战胜利后，令人有种成功的快感。

▲ ケフカ前往フィガロ城

与反抗军首领**バナン**的会面，得到了新的情报和指示，并且**ティナ**终于在**バナン**的劝说下，决定加入反抗军。



生还的战士们

即将面对考验决心正视命运。

ティナ的决心

对自己曾被帝国利用的罪恶感中，ティナ决心用行动抹消自己曾犯下的错误。

▲ 在反抗军本部集结

ロック单独离队潜入南**フィガロ**收集情报，另一方面在**レテ**河上的队伍遇上了水怪**オルトロス**，胜利后**マッシュ**单独去追击敌人而落入河中。



与マッシュ分别

打败了オルトロス，而マッシュ不慎掉进河中。

暂别的不安

ロック暂时离开令人有种孤寂感，与オルトロス的战斗中又有マッシュ离队，实在令人牵挂。

▲ 分组行动

テイナ一行到达炭町，却被警卫拒于门外，因此要从**ロック**曾走过的隐藏通路到长老的家，护送**バナン**的任务，终于告一段落。



在迷宫中有光指引

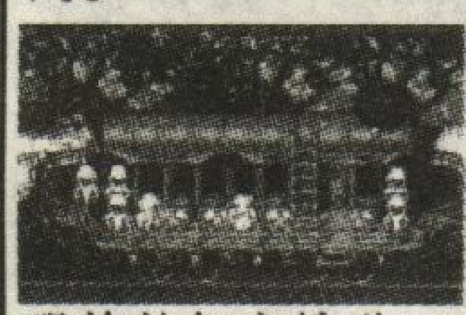
如果不追着那光点就无法通过。

完成任务的成就感

再次来到町中的不安心情中，终于被完成护送バナン的成就感所代替。

▲ 潜入炭都

逃离帝国阵地的**マッシュ**一行，在森林中误乘上了迷之列车，这是将死者送往冥冥的魔列车，在车上即有敌对的幽灵，也有好的幽灵，打败魔列车车首即可脱离。



恐怖的幻之铁道

被幽灵所围绕的列车。

魔列车带来的悲伤

在魔列车之战结束后，カイエン经历了与妻子和儿子悲惨的告别，随后踏上了新的旅程。

▲ 与魔列车对决

炭都脱出 ＞ 与反抗军合流 ＞ 集结

上期“最终幻想V”的总结



最终幻想V

发售日:1992年12月6日

机种:SFC

价格:9800日元

类型:RPG

主要角色数:37人

宝物种类数:225种

敌人种类数:296种

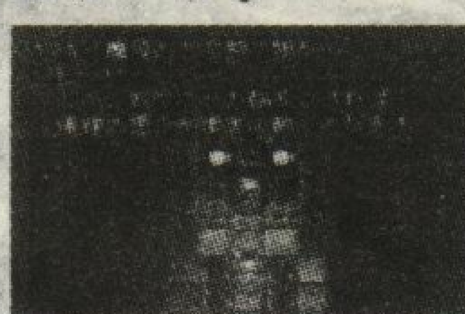
魔法种类数:99种

地点总数:69点

固定战斗回数:49回

恢复记忆踏上旅途 ▼

町中的长老救起了少女，取下头饰使她恢复了记忆，想起自己名叫**ディナ**，并且在随后的逃脱中得到**ロック**的营救，两人离开炭都，前往**ナルシェヲ**。



ディナ的过去

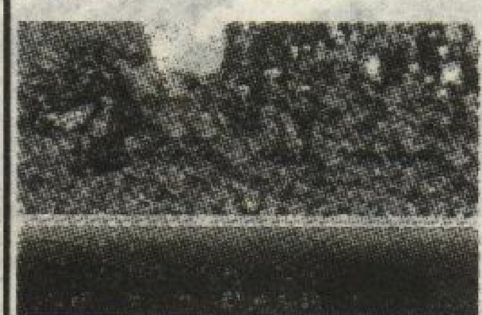
作为魔导战士，被帝国控制了头脑而成为兵器。

记忆恢复的安心

得救并恢复部分记忆使人有一种安心感，而ロック在此时也表现出真诚而善良的守护ティナ的决心。

与マッシュ相会 ▼

经**コルツ**山，前往反抗军本部的一行人，在山中遭遇武术家**バルバス**的袭击，这时**エドガ**的弟弟**マッシュ**出现，以必杀技击败了敌人，加入队伍。



师兄弟的对决

作为老师的继承人，与师付的儿子进行对决。

兄弟之爱与信赖

在战斗中出现的マッシュ，与エドガ间有着深厚的手足之情，在以后也将不断体现出这一点。

帝国军来袭 ▼

反抗军本部遭到了帝国军的突然袭击，**バナン**决定放弃本部，主角一行人受命保护**バナン**前往炭都，从**レテ**河出发了。



带着希望撤退

テイナ和ロック等人准备掩护ハナン出发。

带着使命感开始旅行

对于受突袭而倒下的战友们带着悲伤，并且为撤离据点而有一点失落，一行人开始了保护バナン行程。

与セリス相遇 ▼

ロック南**フィガロ**潜入大宅中，在地下室中救出正受到拷问的帝国女将军**セリス**。两人一起逃出南**フィガロ**前往炭都。



两人的命运开始了

セリス对帝国的做法产生了怀疑。

伸出友谊之手

对于セリスロック已決心去帮助她，这是基于ロック过去的经历而产生出的使命感。

雇用シャドウ救助カイエン ▼

マッシエ顺水源来到了东方的大陆，结识了忍者**シャドウ**，途中经过帝国军阵地，正遇上被帝国军放毒攻城而愤怒的东方武士**カイエン**在向帝国军挑战。



用金钱即可雇佣

只要同意付钱，便会成为同伴。

发誓对帝国复仇的男人

带着对シャドウ的不信与信任(?)两人的旅行中见到了激怒的武士，并出于义理而帮助他与帝国军作战。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(下)

FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ

一行人集结在碳町，在雪原上与企图夺走幻兽的帝国军交战，打倒**ケフカ**后，**テイナ**与幻兽再次产生共鸣，变身飞走，一行人为了寻找她只好再次出发。



幻兽与テイナ的迷之关系

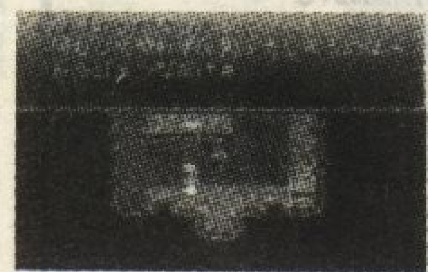
与冰封的幻兽再次产生共鸣，之后飞走了。

胜利与离别

与ケフカ对峙的紧张感，以及对于他的愤怒使主角们走向胜利，但在胜利的喜悦间，テイナ的失踪又令人不安。

▲ **テイナ暴走**

为到达帝国的大陆，只有借助**セッツアー**的飞空艇，因此让**セリス**假扮歌剧名星引其上钩。**セッツアー**终于同意为主角们帮助。



ロック的心意

从他的只言片语中可以了解一些他的过去。

在舞台上的紧张

初次登台演出的紧张感，加上セリス与ロック之间微妙而复杂的感情，都带来一些奇妙的紧张感。

▲ **在歌剧院**

将魔石带回魔导研究所，**テイナ**与魔石产生了共鸣，被变成魔石的**テイナ**之父使**テイナ**恢复意识，同时令主角一行得知更多关于**ケフカ**的暴行。



魔导少女的命运

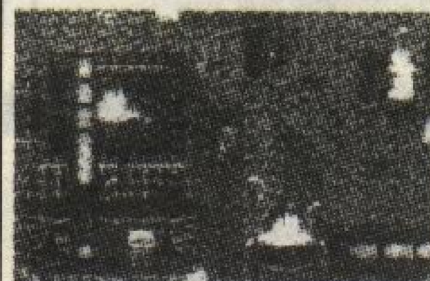
ティナ实际旧人类与幻兽的混血。

对ケフカ更深切的愤恨

对于ケフカ所犯下的恶行，令人感到更加愤怒，而同时，又体会到双亲的悲惨和ティナ觉醒带来的喜悦。

▲ **テイナ的觉醒**

在空中狂舞的幻兽们，袭击人类的都市与村庄，当反抗军来到时，帝都已有半化为废墟。认识到事态严重的帝国，向反抗军提出和谈。



幻兽令人恐怖的强大

在町中随便走动，已看不到守备的军士。

对于和平的期待

看到残破的人类都市，从心中产生绝望和对幻兽的恐怖，对帝国的和谈的要求，心中抱着对和平的期待之余仍不敢对帝国完全放心。

▲ **燃烧的帝国首都**

乘船前往幻兽们逃向的大三角岛时，遇上了**セリス** **シャドウ**和帝国的**レオ**将军，在船上经过一天一夜到达目标的小岛。



复杂的人物关系

在船上时，大伙的交谈中有许多事仍然无法解决。

再会与初会

与セリス再会的喜悦，以及与初次见面的レチ将军，在敬畏之余，产和了信赖感与同伴意识。

▲ **前往大三角岛**

在西山发现了幻兽，并终于与之形成沟通，与幻兽一起返回村子，却被**ケフカ**率领的魔导甲袭击并将幻兽魔石化**レオ**将军也被杀害。



极恶魔导士ケフカ被践踏的信赖

对于和平与未来的希望被ケフカ无情地粉碎了，对之的愤怒与失去レオ将军的悲痛，更加深了打倒ケフカ的使命感与责任感。

▲ **与幻兽们的和解及ケフカ恶行**

守卫幻兽 ＞ 救出テイナ ＞ 共同战线 ＞ 与幻兽的和解

离开兽原 ▼

一行人从魔列车脱离，与**シャドウ**告别后，来到了兽之原。到开原附近的商店买下肉后，送给在兽人家经常出现的少年，便可使**ガウ**成为同伴。在他引导下，得到头盔，便可从海中回到炭坑。



与野性儿相会

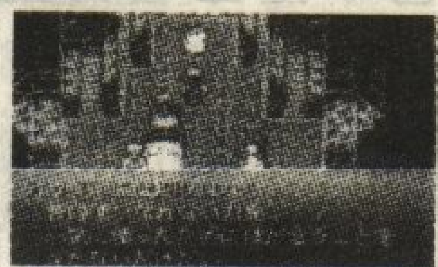
给他吃干肉便可成为同伴的单纯的孩子。

新的相遇令人欢喜

ガウ的出现，令紧张心情有所缓合，并产生了奇妙的友情，有这样一位同伴出现也是令人高兴的。

搜索テイナ与ラムウ相会 ▼

途经**コーリンゲン**时，听到有关**ロック**的过去，之后在废田**ゾゾ**中发现了**テイナ**，并遇到保护**テイナ**的幻兽老者——**ラムウ**，听到有关帝国捕捉幻兽的情报。



テイナ的真实身份

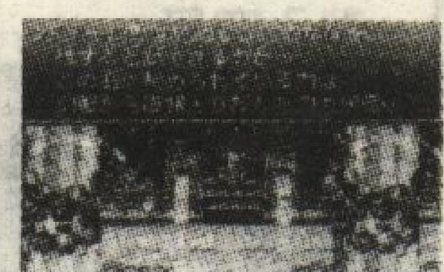
テイナ与部分兽都是具有人类姿态而生存的。

对于真相的惊愕

在发现ティナ感到安心之后，由ラムウロ中得知幻兽的真相，以及帝国的恶行，令人又惊又怒，并产生了援救幻兽的使命感。

潜入魔导研究所 ▼

乘飞空艇来到帝国首都，于魔导工场内见到林中的幻兽，与养育**セリス**的**シド**博士，在遭到埋伏时，**セリス**舍身掩护同伴们逃脱。



与テレホ一起消灭

魔导研究所的真相。

幻兽们的悲剧

目睹幻兽死亡的悲伤心情，加上对帝国的愤怒，以及对セリス的怀疑，和随之而来对セリス舍身而悲痛，令人在这场悲剧中，受到复杂感情的煎熬。

前往封魔壁 ▼

要对抗帝国，有必要借助幻兽的力量，因此，大家一同前往封魔壁，但**ケフカ**也在此处出现，这时开放的封?壁中飞出的大量的幻兽。



做为使者的呼叫

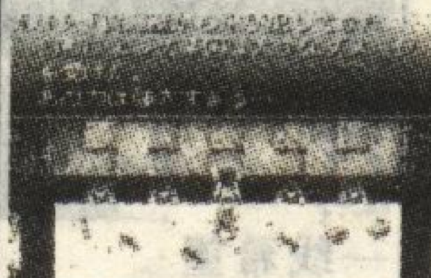
作为使者的テイナ向幻兽作出呼唤。

使者的不发与使命

作为缔造人类与幻兽的使者，带着使命感与紧张感前往。则随之大量幻兽对ケフカ的攻击又令人心情愉快。

与皇帝会餐 ▼

帝国向反抗军的各位提出宴会的邀请，餐后双方达成一系列协定。并且为与幻兽和解，让**テイナ**作为使者前去与幻兽会面。



建立信任

双方在席间进行友好的和谈。

和平与信赖

满怀对和平的希望，担任使者的紧张使命感，同时对帝国皇帝也开始产生了少许的信赖。

与魔道士相会 ▼

在魔道村，发现这里的人们都会使用魔法，但对外来人有着强烈不信任感，但在火灾中，由于一行人伸出援手，得到了当地人的信赖。



穿过火网

在烈火围绕的屋中，忍者奋勇的伸出援手。

不可思议的魔导士

起初对于村人们的不信任感感到失望，而经过火灾事件后，终于使气氛缓和令人安心。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(下)

FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ

魔大陆浮上

逃离帝都与飞空艇上的**セッツア**会合，但这时封魔壁前的**ケフカ**与**カストドラ**发现了三斗神之像并释放了其力量，使地裂开，出现了魔大陆。



浮起的陆地

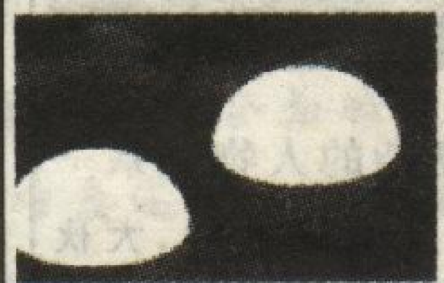
在三斗神强大力量的作用下出现。

对崩坏的恐怖

虽然与同伴的合流让人有一些安心感，但更多的是对魔大陆与世界毁灭的恐怖，因此对カラドラ和ケフカ产生更强的憎恶。

世界崩坏

セリス对**ケフカ**进行反抗，而**ケフカ**终于使三斗神之力爆发，并杀残死了**ガストラシマドウ**拼命阻止斗神之力也无济于事，世界终于和魔大陆一起崩坏，一行人的飞空艇也在空中被炸裂……



世界末日

最可怕的事终于发生了……

最绝望之时

虽然シマドウセリス和主人公们尽力阻止，仍然无法阻止世界的毁灭，令人陷入最绝望的心情中。

制裁之光

来到**シエン**的**セリス**，遇上了在制裁之光的攻击下救援村人的**マッシエ**，帮助他救出了屋中的孩子后，两人一起为寻找新的希望而出发。



自命为神的ケフカ

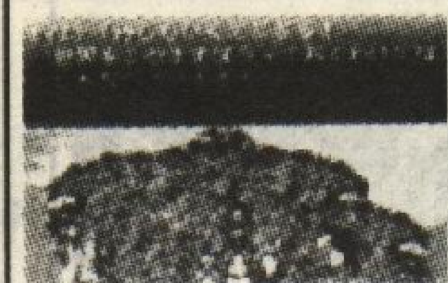
违抗自己的人和地区，就用制裁之光来处分。

带来希望的男子

与同伴的相会令人又高兴又安心，并且对ケフカ更加愤怒，而带来了新的希望。

与エドガ再会

一行人在**ニケア**与长得很像**エドガ**的盗贼首领**ジエフ**会面，其后尾随他来到停在地中的**フイガロ**城，在这里打倒妖怪后，表明真实身份的**エドガ**成为同伴。



以盗贼首领的身份出现

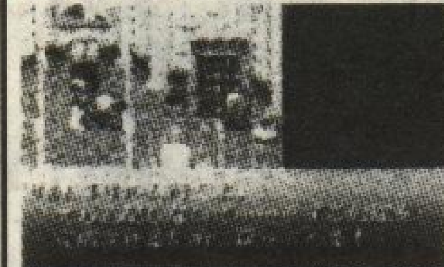
直到这时才表明身份。

久违的笑容

对于ジェフ总让人放心不下，当他表明身份后则让人又欢喜又感伤。

与カイエン再会

飞空艇起飞后，在一只信鸽的引导下几经周折于**ゾソ**后山找到了**カイエン**，并说服了他为了世界而再度振作。并听到**ガウ**在兽之原的消息。



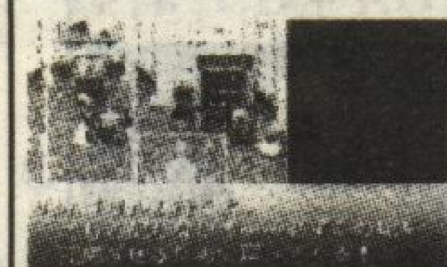
ガイエン再度振作

摆脱对过去的眷恋，而决定重新出发。

ガイエン在摆脱了自己心头的重负之后，重燃对世界的使命与责任感，另外，听到ガウ的消息，也使人十分期待。

与リルム再会

在**ジドール**听到**リルム**的情报后，在藏画馆最深处的绘画中找到了**リルム**。将画中魔物打倒，便可使**リルム**成为同伴，并获得魔石。



在藏画阁的深处

这里的名画中也藏着传用的魔物。

再会小画家

リルム重新成为同伴，她的能力是十分强大的，并且得到新的魔石，都令人十分欣喜。

阻止ケフカ的野心 ＞ 再次出发 ＞ 集合同伴

与ケフカ对决

进入魔大陆的一行人，在石化的三斗神像前见到了**ケフカ**和**カスドラ**，而**ケフカ**试图再次对**セリス**进行支配。



要阻止ケフカ的狂暴

シヤドウ与セリス有各自的行动。

セリス究极的选择

来到魔大陆的不安与使命感，还有セリス又被ケフカ所控制而作出令人吃惊的行动，冲击着主人公们心灵。

告别孤岛

セリス在孤岛苏醒，身旁的**シド**照料了她一年已衰弱不堪死去，绝望的**セリス**跳下山崖但未死，之后，发现**シド**的遗书与小船，重拾希望出发。



一线希望

鸟儿带来了ロック的头带，也为セリス带来了希望和力量。

带着不安与希望离开

从绝望和孤独感中摆脱出来，带着伤感再出发，当然如果捕鱼治好了シド则会有喜悦的心情。

テイナ的苦恼

被制之光摧残的**モブリス**町中，遇上了**テイナ**在照顾一群孤儿，但**テイナ**已无心再去战斗，这时怪兽**フンババ**袭来，**セリス**与**マッシュ**将其击退，而**テイナ**的力量已经无法再发挥。



充当孤儿们的守护者

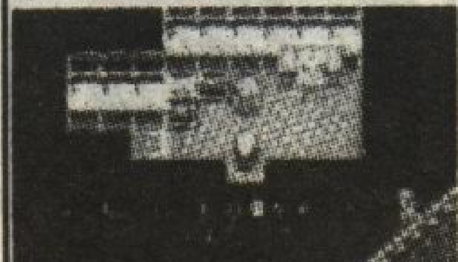
ティナ失去了战斗的意志，只想留在这里。

爱与不安

虽然为再会而喜悦，也为ティナ的爱心而感动，但也为ティナ不能再参战而惋惜。

与セッツア再会

从**フイガロ**城向西，在**コーリンゲン**遇到了因失去飞空艇而意气消沉的**セッツアー**，在大家的鼓励下，**セッツア**带队前往亡友的墓，启动了另一艘飞空艇。



对亡友的怀念

セッツア叙述当日的朋友之事。

回溯过去之旅

从绝望厌世情绪中走出来的セッツア，又重拾新的希望，而他对昔日既是恋人也是朋友的ダリル之怀念也让人感动。

与ガウ和シヤドウ再会

在兽这原的战斗中与**ガウ**再会，并使他成为同伴，进入兽之原的洞窟，发现了重伤的**シマドウ**，把他带到**サマサ**之村，次日早上却不辞而别。



シヤドウ的梦

在村中休息时，会有与崩坏前的世界时所做的梦相联的梦境。

与ストラゴス再会

本被认为已死的**ストラゴス**还活着，而且盲目地加入了崇拜**ケフカ**的狂信者集团，在**リルム**的劝说下恢复精神，成为同伴。



离开狂信集团

在自己收养女孩一喝之下惊醒。

觉醒的一喝

狂信集团令人厌恶，ケフカ更让人憎恨，リルム对ストラゴス大喝给人以爽快感，同时也感到亲人间的温情。

最终幻想的世界附录——最终幻想Ⅰ～Ⅵ完全攻略(下)

FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ * FINAL FANTASY Ⅵ

ティナ再次出发

再访モブリス，遇上ティナ与フンババ作战渐渐不敌回一行人帮忙将フンババ打倒后，ティナ亦决定重新加入决定重新加入伙伴们的队伍。



为守护他人而战

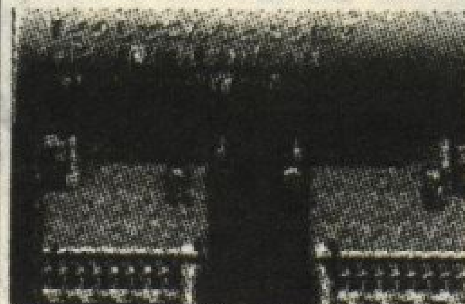
为了正在生产的村人，ティナ勇敢地迎战。

对新战力的期待

ティナ让人感动的爱心，打倒怪物的喜悦，与ティナ再战给人的安心感，使人充满信心。

シャドウ成为同伴

听到寻求一击之刃的暗杀者的消息后，前往龙之首竞技场，用"いちでの～"作赌注シャドウ便会登场，在战斗中胜利后他便可成为同伴。



走上修罗道的人

在斗技场生存的男子。

存在与安心感

只要在魔大陆最后逃离时等到シャドウ，便可以在世界崩坏后出现シャドウ的情节并享受重逢故人的喜悦。

梦幻斗舞

本以为被バルガス杀死的武术家ダンカン还活在一座小岛上，为了让マッシュ更强，ダンカン带病向マッシュ传授超必杀技。



师徒重会

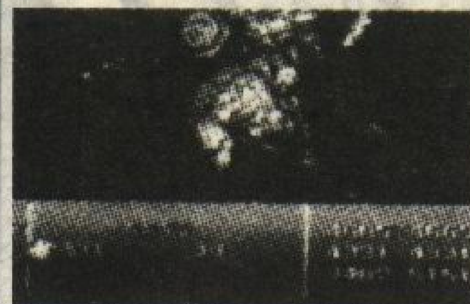
诚然是一大喜事。

师徒之情

在师徒再会的喜悦中，又得到了究极的必杀技令人从心底里感到兴奋和欢悦。

オーディン之传说

フィガ的潜航中又发生了问题，调查时竟然发现了千年前魔大战留下的古代城。在城中魔石オーディン会强化为ライディン。



古代魔大战之记忆

斩铁剑会变为真·斩铁剑。

在传说的时代

在追溯历史对魔导士的愤怒，以及幻兽记忆苏醒的奇妙感，和力量增强的喜悦相继出现，令人心情激荡。

最后之战

在崩坏后的瓦砾之塔上，ケフカ正在顶层破坏世界，队伍分为三组前进，打败了三斗神后，向魔神化的最终首脑挑战。



寻求生命的意义

拯救世界的主人公们与破坏世界的魔神对峙。

复仇之战

对三斗神和最终首脑的恐怖，与对ケフカ的愤怒及拯救世界的使命感交织着迎来决战。

战力增强 ＞ 决战

与ロック再会

在凤凰洞窟最深处，与得到了苏生秘宝的ロック再会，但回到コーリンゲン也未能使他的恋人复活。之后ロック成为同伴。



不死与之传说

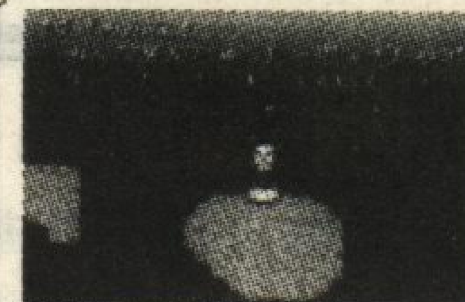
虽然找到复活秘宝，也只能令恋人复活短短一瞬与过往的诀别。

与过往的诀别

对复活的希望与不安，及失败时的绝望感，而恋人最后的几句话又给ロック心中带来的温暖。

与モグ再会,得到ウーマロ、ゴゴ

在炭坑深处地找到飞猪モグ，之后在它介绍下找到附近的雪男ウーマロ，打败它便会加入。另外在三角形岛的妖怪腹中的迷宫，找到了模仿师ゴゴ成为同伴。



可爱的同伴加入

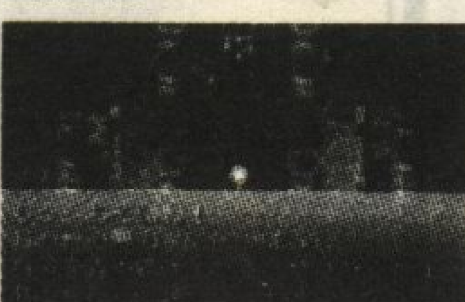
队伍中又有了可爱的モグ。

新的伙伴

多种奇特的同伴加入了，虽然不是人类，但他们是足可信赖的，这也让人感到欢欣鼓舞。

カイエン的梦境

重访ドマ城的一行人，在城中休息时，カイエン被梦中的魔物所迷惑，一行人进入梦境中打败梦之三史弟，并使カイエン斩断了心中的迷惘，修得最强的剑技。



梦中的再会

在梦中重遇过去的人物。

开启了心眼

在梦中作战是令人不安的，而这里遇到的种种又令人为人间的感情而赞叹。

传说之八龙

世界崩坏时解开封印的八龙分散在世界各处，当终于打败最终塔的最后一条时，幻兽ジハード复活成为最强的魔石。



讨伐八龙

在世界的各处去寻找。

苏醒的强大力量

与龙对战的紧张感，终于全部的倒的成就感，和解开封印，获得强大魔石的充实感让人激动不已。

总结

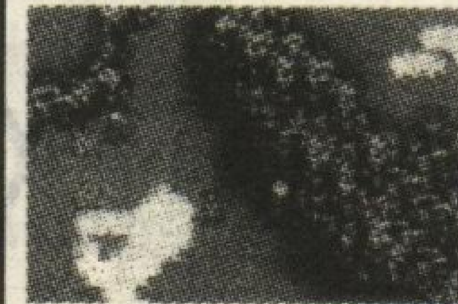


最终幻想Ⅵ
发售日:1994年4月2日
机种:SFC
价格:11400日元
类型:RPG
主要角色数:50人
宝物种类数:258种
敌人种类数:354种
魔法种类数:105种
地点总数:185点
固定战斗回数:32回

到此期为止"最终幻想Ⅰ～Ⅵ"的攻略就刊登完了，从下期起我们将继续对"最终幻想"这个系列进行探讨。

剧情总括

后半段以集结同伴为核心，以很高的自由度进行，而使人对最终BOSS的愤怒不断的增加的事件也在其中不断发生。





表现

感情表现

利用特殊场面的表现

在前半发生的魔列车事件时，有カイエン不愿与亡妻和孩子分别而追赶火车的场面。



利用梦及异次元

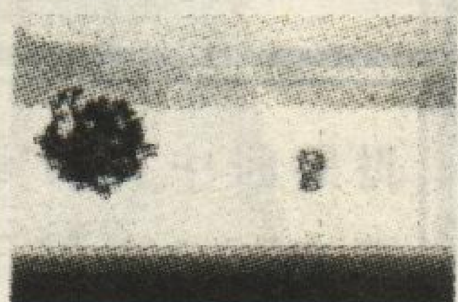
在临近终盘时，カイエン又一次在梦中与妻子相会，并由妻子的话得到安慰。



状况表现

重现的场面

ティナ与幻兽发生共鸣的情景，在GAME中出现2次，虽然所处场地不同，但都有着电光等效果出现。



心情与行动

セリス用空间魔法舍身将ケフカ带走，用多变的光线和彩色突出当时的紧迫感。



最权威!! 最全面!!

关注焦点!! 爱不释手!!

内容超丰富!! 画面超华丽!!

这就是——

《电子游戏技巧(1)》

电子游戏最新指南与攻略

隆重上市!!!

定价22元、免收邮费!

这是我编辑部所编辑的游戏权威系列工具丛书的第一部,其形式新颖、内容丰富,共分两个部分:

“**指南**”会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍,并附有编者的评价。

“**攻略**”亦以多、新、全、快为宗旨,覆盖面广,详尽充实。

《**电子游戏最新指南与攻略**》着重的是实用性,不仅可弥补《'96典藏本》和期刊的不足,而且在内容和质量上又有了长足的进步。

全书共216页,彩页使用进口铜版纸,内文清晰,实为永久收藏之珍品!!

本书封面



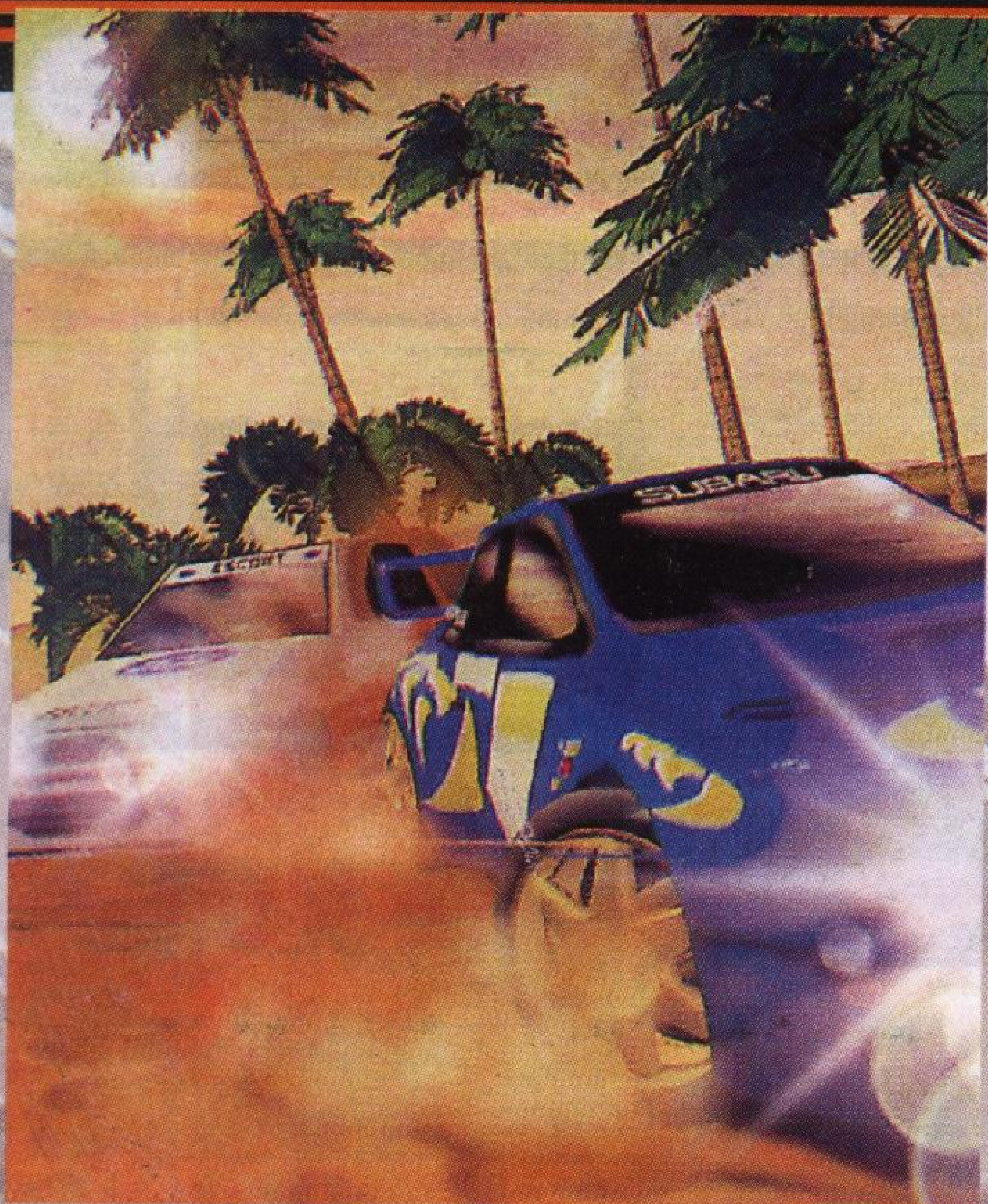
邮购信息

①本书仅需汇款22元,邮费及挂号费一律全免。

②邮购地址:西安市雁塔路南段11号　发行部(收)　邮编:710054

③注明邮购册数,字迹清晰工整。

本书数量有限,欲购从速!!



强者为尊应让我，英雄至此敢争先!

V-RALLY 97 CHAMPIONSHIP EDITION

机种：PS　厂商：Spike　类型：RAC　媒体：CD-ROM

这是一款相当出色的赛车游戏，厂家提出的口号便是“体验超越GAME的现实感”。

游戏以争夺大赛的世界选手权为目标，玩者可从11种性能各异的赛车中任选一款。本作中赛道的变化极为丰富，并且可充分体验不同国家的特色。

《V-RALLY》预定于98年1月推出，“赛车迷”可千万不要错过哦!

▼▶路营的景色十分秀丽，制作可谓相当用心!







▲ 拐弯时的技巧是十分重要的。

▼ 赛车飞跃而起，那种感觉果然够爽!



▶路面状况对成绩有一定影响。



▶一下失手，后面的车辆眼看便赶上来了。





▲ 在山间行驶时要注意多变的弯道。

▶这样的路面恐怕不太易走。



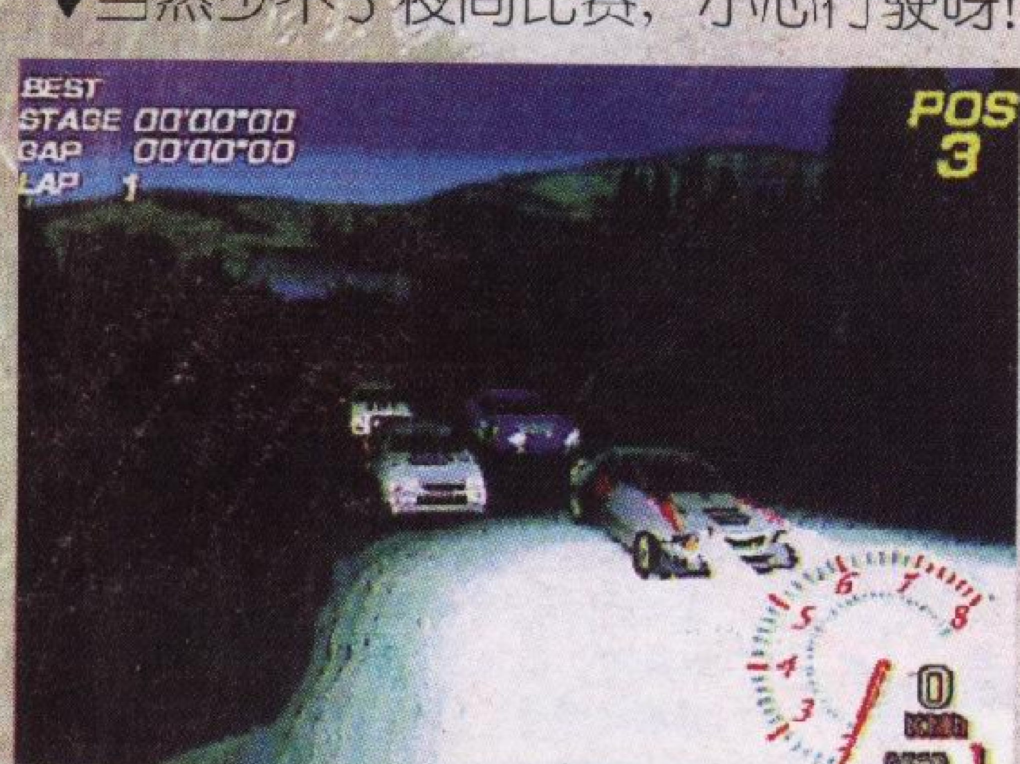
▼尽管是在快速行驶，但仍可看清赛车的外观。





▲ 天色昏暗，山雨欲来呀!

▼当然少不了夜间比赛，小心行驶呀!





机种：PS 厂商：SQUARE 类型：RPG 媒体：CD-ROM



寄生魔种

随着发售日的临近，这款风格独特的SQUARE 大作逐渐将全貌呈现出来！

关于登场怪兽的最新情报！

SQUARE USA 所制作的《寄生魔种》此次公布了关于敌方怪兽的最新资料，RPG的战斗系统一直是颇受关注的，而敌人形象如果过于简单或粗糙，那么杀敌的乐趣便会减低不少。本作在上述方面绝对不成问题，其简明的指令及充满科幻气息的怪兽将会令玩者大呼过瘾。

下面我们将介绍几种怪兽，其实他们本来都是现实世界中的生物，但因为细胞变异而巨大化、狂暴化。



冒险的舞台大剧院，故事便从此处展开。

主角艾娅的同伴丹尼尔，此外是他们工作的地方吗？



MONKEY

其左腕非常突出，看来会是其主要的攻击武器。



ALLIGATOR

其基本的攻击是靠牙齿，而它巨大的尾巴恐怕也可利用。



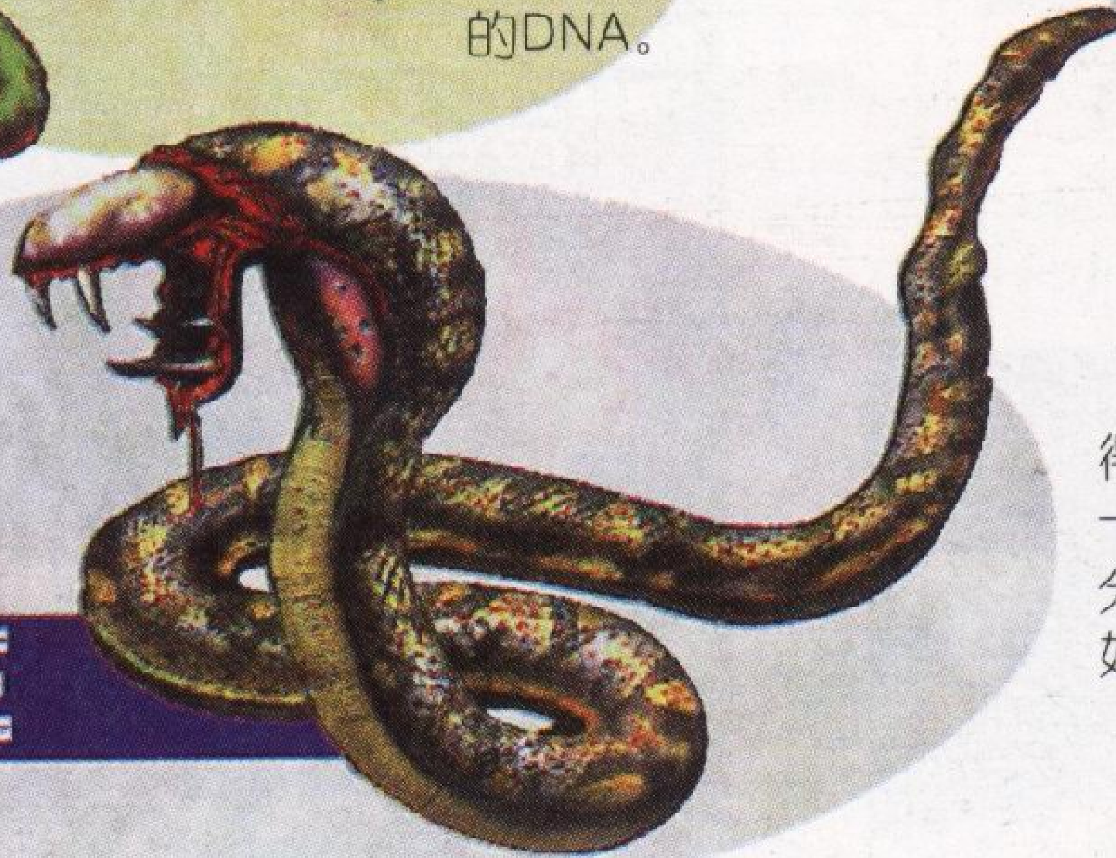
PLANT



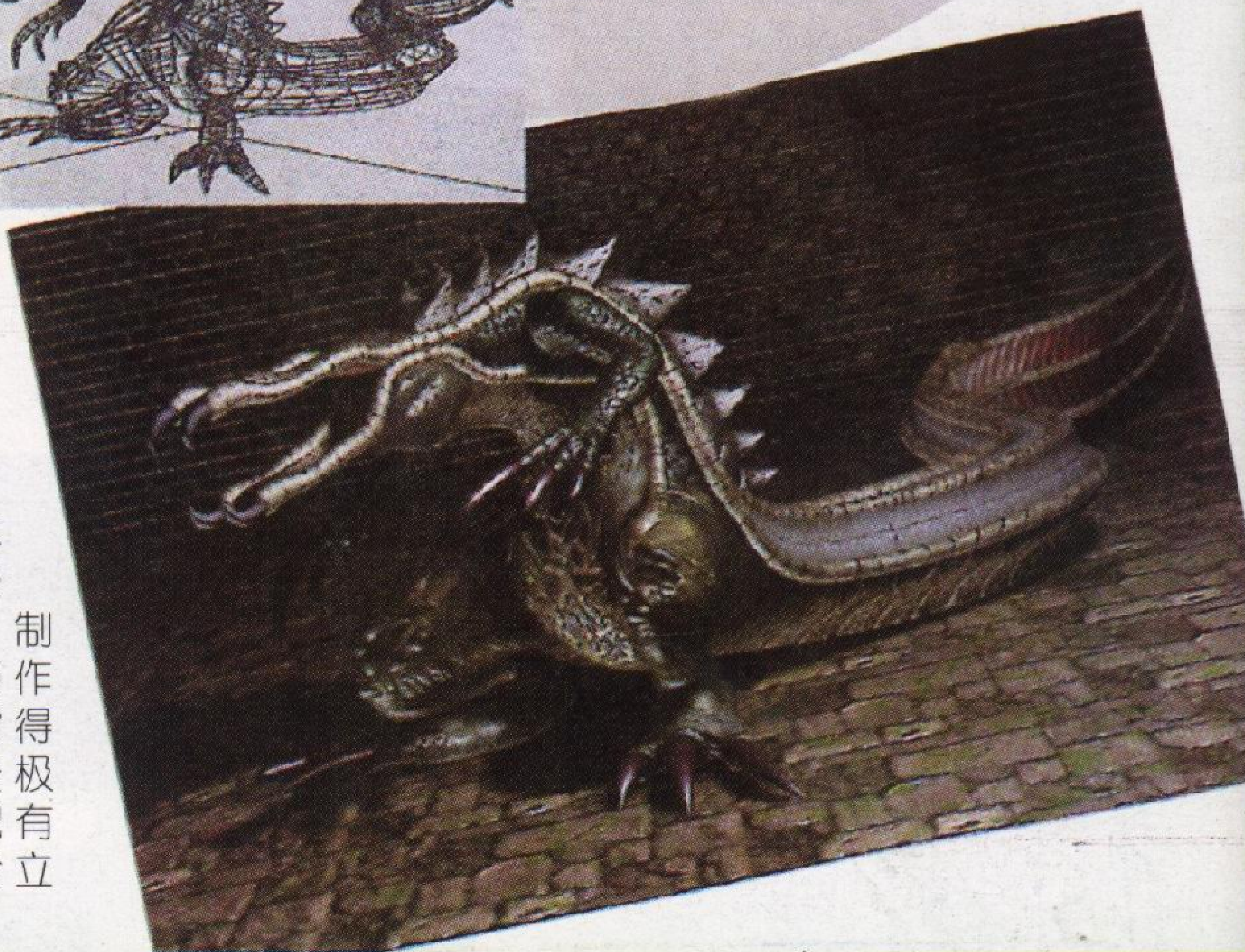
可以看出其植物的本貌，原来EVE也可操纵植物的DNA。

SNAKE

拥有锋利的牙齿，被它攻击后会身中剧毒。



制作得极有立体感，与背景配合得十分好。



游戏序盘情节介绍

这是在圣诞前夜，主人公艾娅（AYA）与她的男友一同前往歌剧院观看演出。

舞台上，正演出王子与村女的恋爱悲剧。在壮大的交响乐中故事达到了高潮——

“我爱你，爱德华！”当女主角说出这句台词的一刹那，舞台上的所有演员突然被熊熊火焰所包围，最后连观众席也被大火吞没了。剧院一时间变成了火之地狱，坐在二层的观众们有的因无法忍受烈火的煎熬而从楼上跳下，但他们最后还是被火舌吞没了。四处弥漫着尸体被烧焦的气味，而观众们惊恐万状的表情以及撕心裂肺的哭嚎更增加了恐怖的气氛。

居高临下俯瞰被红莲之炎包围的观众席的是在舞台上的歌剧女主角——梅丽莎·皮雅茨，她正露出欢欣的笑容，张开双手象是在赞美这一切，她的眼瞳竟变成了美丽的绿色！

“我是伊娃（EVE）！”

与此同时，艾娅也把注意力集中到舞台上，她感到那位女主角已不再是梅丽莎，她的身躯已被名叫伊娃的邪恶人格所支配。于是，艾娅不顾一切的向舞台冲去…

EVE觉醒，情节进一步展开！

恐怖而神秘的气氛，一开始就抓住了所有玩者的心！



















KONAMI又一以爱情为主题的游戏即将推出，玩家将可再度体会那种温馨的感觉！



青山爱情故事

机种：PS　厂商：KONAMI　类型：AVG　媒体：CD-ROM

以青山为舞台所展开的爱之传说!!

在《青山爱情故事》中，玩者可在两位于青山工作的男女中任选一位来进行游戏。

当然，随着剧情的发展会不断有选择分支出现，通过选项来推动故事前进并迎来各种各样的结局。你可以尽情的置身于游戏中，以主人公的视点去观察和体会，凭借自己的判断为故事划上一个完美的句号！

男与女，可任选一位主人公。

二人走在夜间的街市上，背后是柔和的灯光。





背景是实拍而成的！

登场的人物虽然采用动画形式，但所有背景都是在青山实地拍摄下来的，给人以十分真实的感觉。

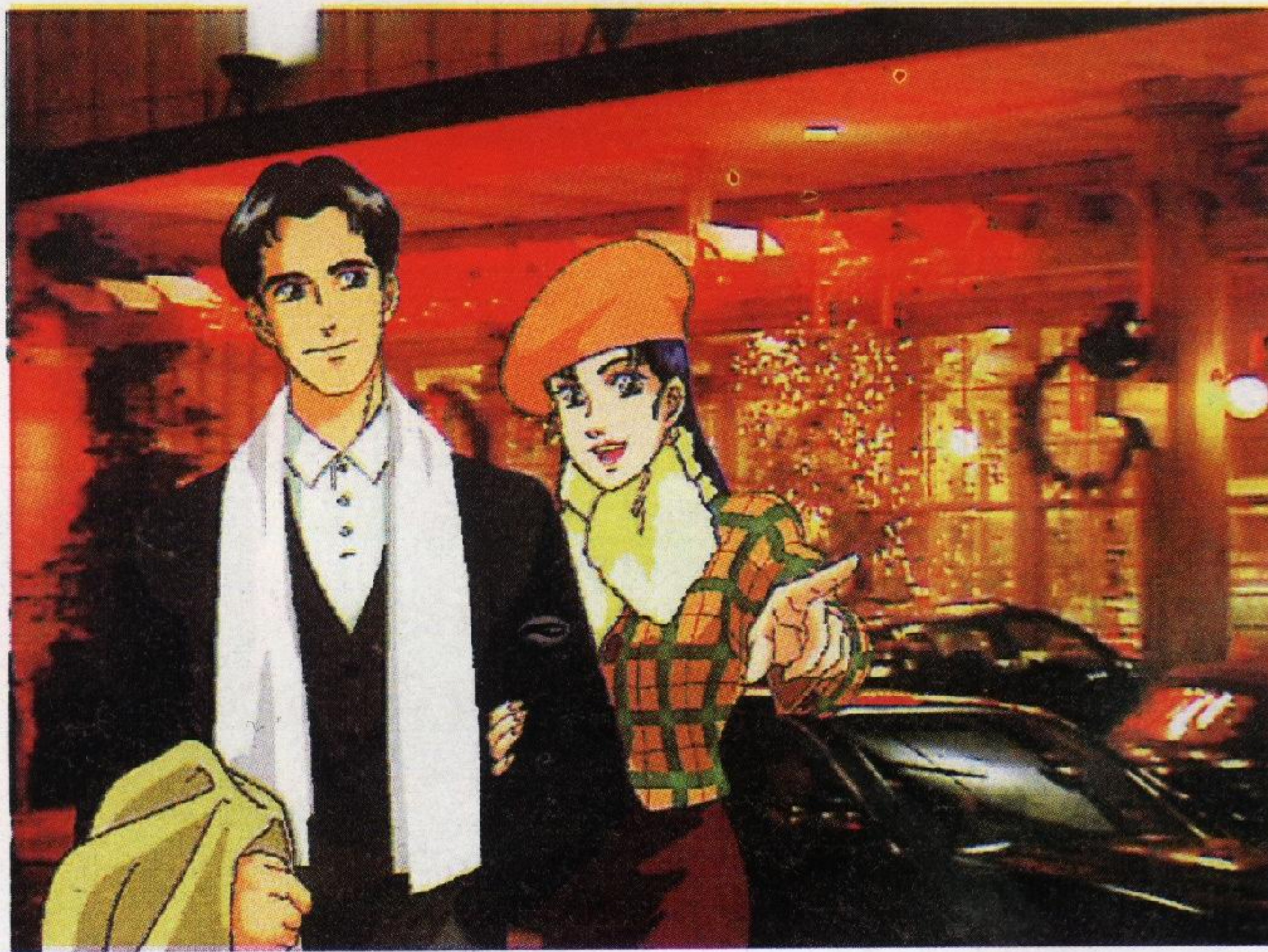


去追寻梦想，去创造自己的传说。

主角似乎看到了什么，是她的男友来了吗？

STORY

橱窗设计师夏野响子因涉嫌剽窃而受到公司的怀疑及处分，这时年轻英俊的菅野慎二出现了，他是位画家，曾在纽约得到极高评价，目的则回到日本工作。两人频繁的交往着，而关系也在急速发展。但是，随着绘本作家安田奈美以及彩门聪的到来，一切似乎都变得更加微妙了。就这样，由他们四人相互组合而成的梦的故事由此展开，主人公们将为了实现各自的心愿而努力，那么结局将会是怎样的呢？



从男性与女性两方的视点来展开故事

玩者是从男女两方，即夏野响子和菅野慎二的视点来进行游戏，响子和慎二的故事是互为补充的，所以要想把所有情节都玩到，那肯定需要多下点功夫才行。





随着不断的交往，爱情便会发展，命运也会因此而改变。



自己想要得到谁的爱呢？



《青山爱情故事》登场人物介绍

主人公当然是夏野响子和菅野慎二，此外还有与他们有着错综复杂关系的彩门聪和安田奈美，故事便是以这些人为中心展开的。

夏野响子

生年月日：74年2月14日
星座：水瓶座血型：O型
身高：161cm
职业：橱窗设计师
基本上是那种温厚的性格，但有时也会变得相当顽固，对服饰很有品味，喜爱那种小颗粒的宝石。

安田奈美

生年月日：73年12月3日
星座：射手座血型：A型
身高：167cm
职业：杂志编辑、童话作家
给人印象是十分爽朗与激进，但她也有温柔的一面，喜爱海外的绘本。

菅野慎二

生年月日：72年10月26日
星座：天蝎座
血型：B型
身高：182cm
职业：画家沉默寡言，对自己的价值观有绝对的自信。喜爱音乐。



彩门聪

生年月日：69年7月30日
星座：狮子座血型：
血型：A型
身高：176cm
职业：商业上很有成就，是那种爽快的热血男儿，喜爱游泳。



夏野瞳

80年10月10日出生，是夏野的妹妹。

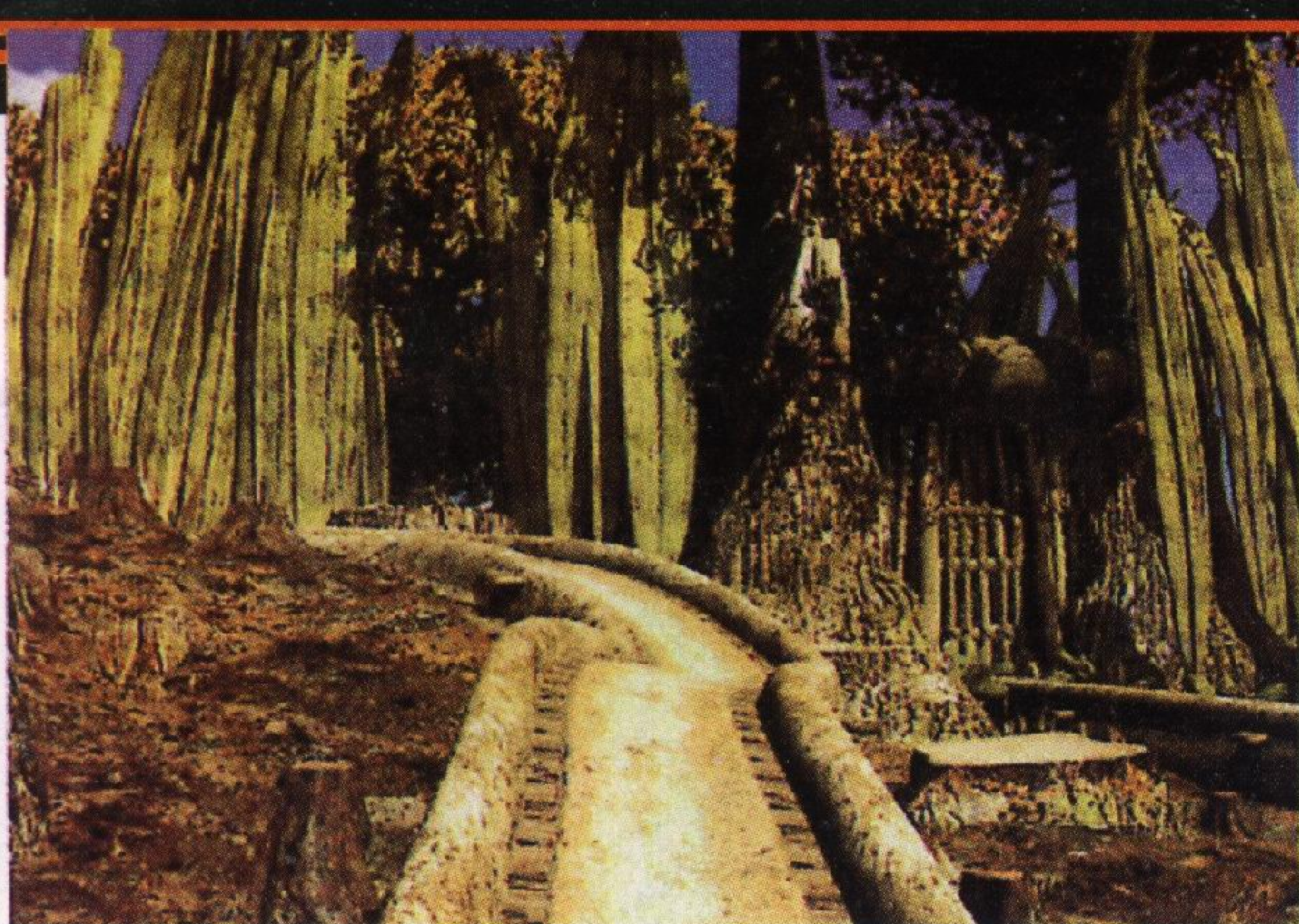
坂井一史

75年6月15日出生，是夏野的同事。



中梨

60年4月23日出生，咖啡店老板，是响子的倾诉对象。



RIVEN

机种：PS•SS 厂商：ENIX 类型：AVG 媒体：CD-ROMX5

包含有7000枚以上CG，MOVIE长达3小时以上的游戏将登场！

在神秘世界中，主角将再度接受考验，展开新的冒险。

在书中的异世界RIVEN冒险！

在书中的异世界进行冒险的AVG-《MYST》大家应该都不会感到陌生，而本作正是它的续篇，现已决定于PS和SS两大主机上同时推出。游戏的移动方式仍采用前作用鼠标指定的形式，故事则是讲述玩者受前人物阿特拉斯的委托，为寻找其妻凯瑟琳而前往RIVEN。



▲在沙滩上，似乎潜伏着某种危机。



◀在岛向远处的小岛看去，自己所在的以到处可有其他岛屿存在。





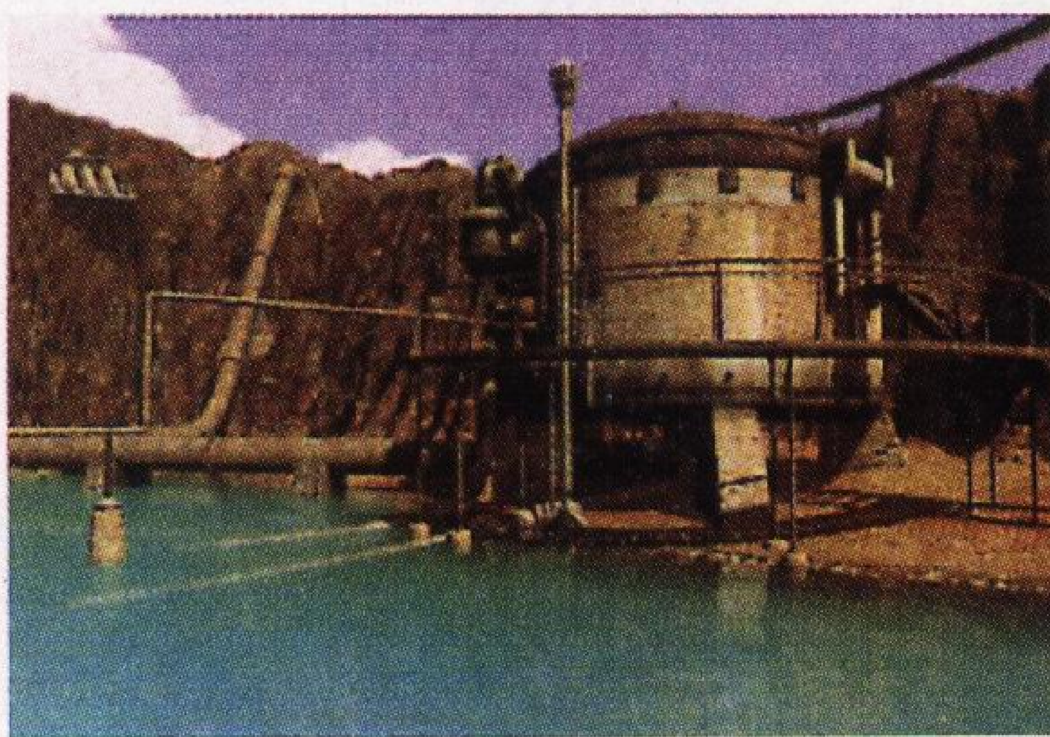
▲山顶上那高大的建筑是用来做什么的呢？

◀世界"RIVEN"有着一个个不同区域的景色美丽，但却疑雾弥漫虽然。

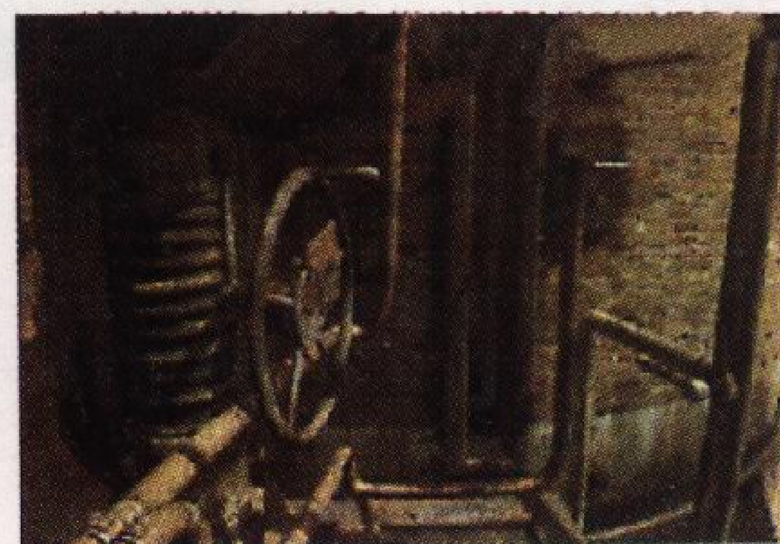


▼海上的建筑物样子有些象体育馆。

▲这条长长的道路是通往木材场。



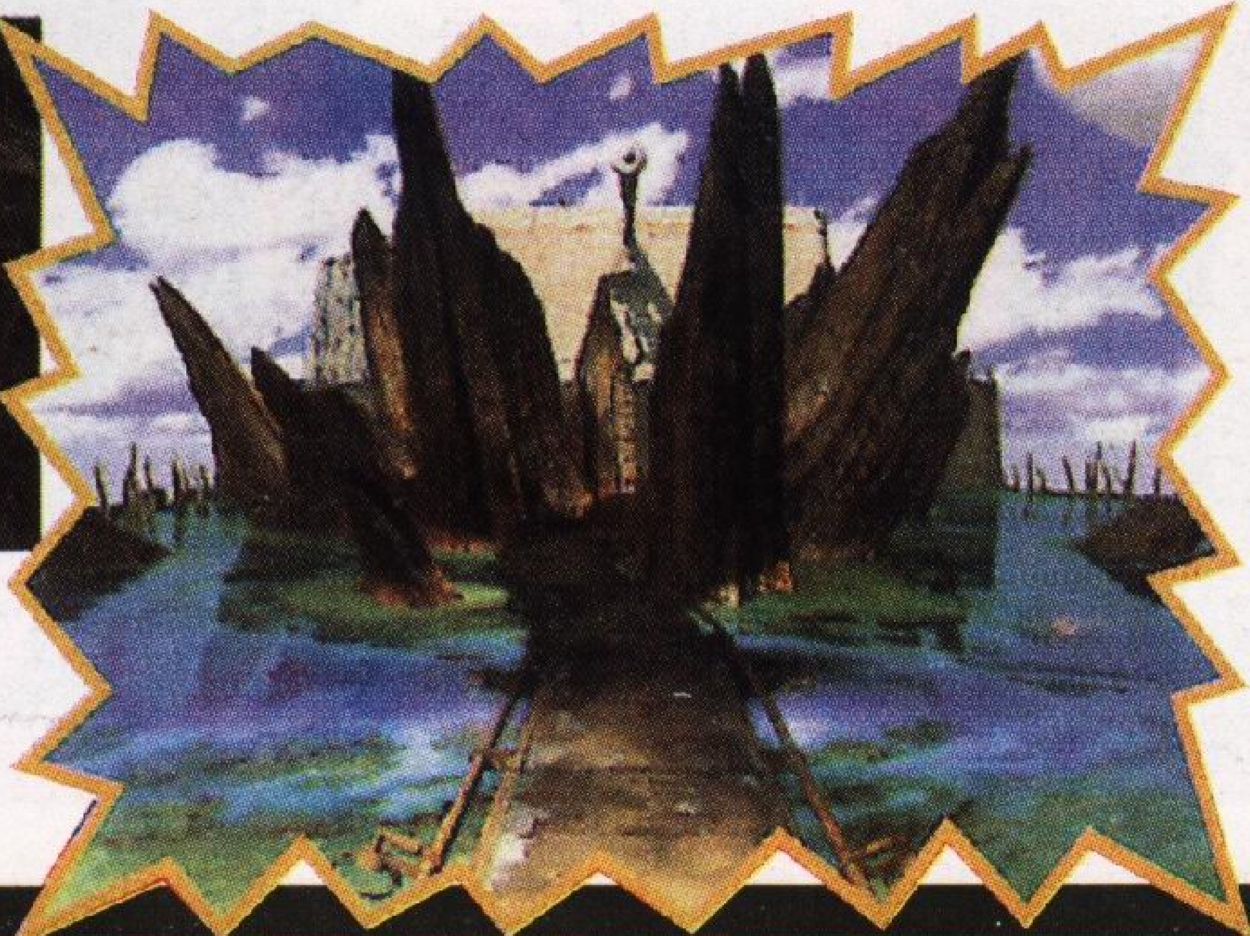
▶这里大概是仓库。



▲这机械有什么作用呢？是可开启某处的机关吗？



▲黑暗的森林中的道路通向何方？



"RIVEN"的世界中有人类存在吗？

"RIVEN"是前作"MYST"的世界的创造者—阿特拉斯的父亲肯所创造的，凯瑟琳就是被其绑架到这里，玩者在此是否会遇到其他人类呢？



▲这位男子象是此处的守卫，其真正身份是……

与外面的景色相反，建筑物内阴森可怖!

"RIVEN"拥有其独特的世界观，建筑物内部与岛上的风景给人两种完全不同的感觉，处处凶险、步步危机，但为了能解救凯瑟琳逃脱这里，玩者必须克服困难向目标进发。



▼漆黑的前方有一条阶梯，会通向哪里呢?



▶真是个奇怪的地方，是否要进入其中呢?





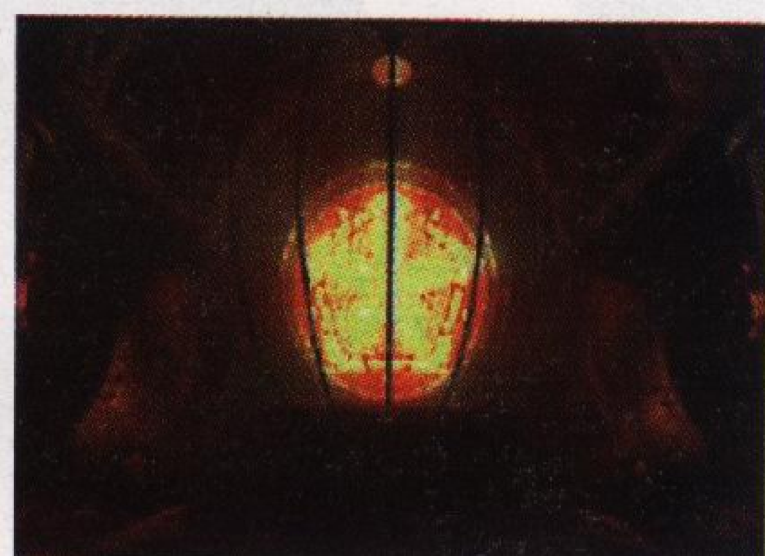
◀四面都胡铁栅围绕，应该是个很重要的地方。

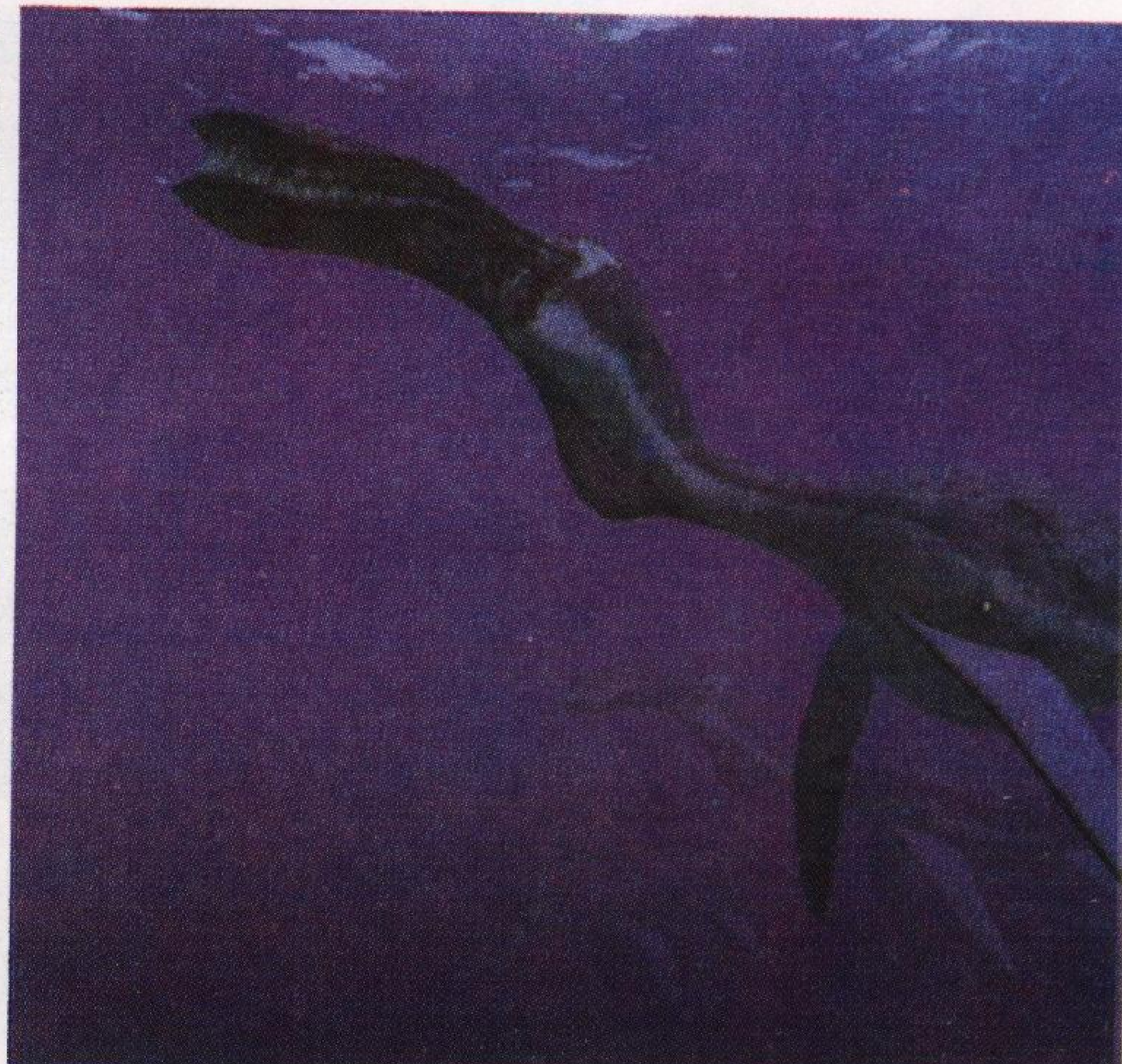


▲柱上有昆虫形态的装饰，究竟有何作用呢?

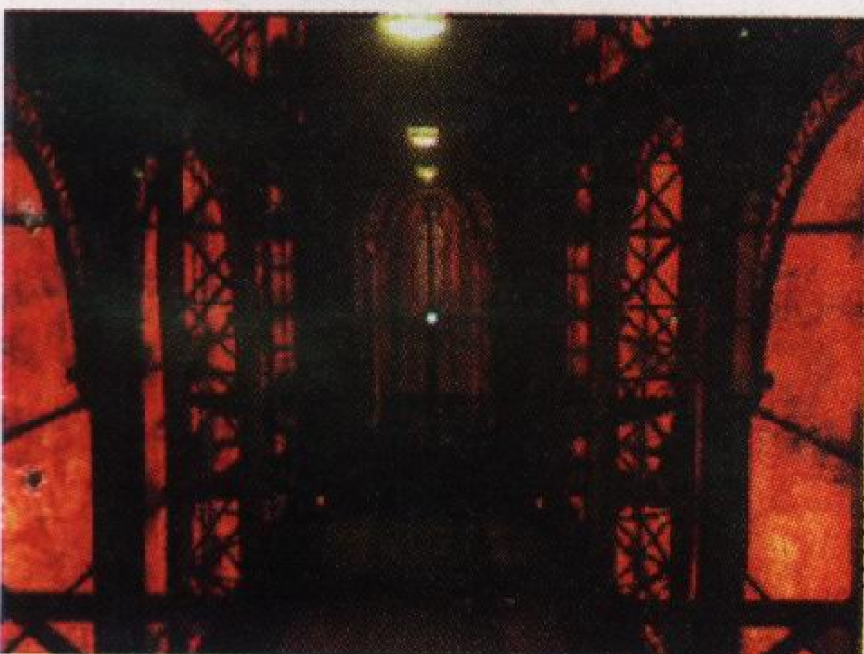


▲在铁制吊桥的另一侧耸立着一座黑色的建筑物。





▶这里似乎是在教会的内部。



◀从外面透入红色的光亮，难道外面是

▶超未来的机械，但要怎样才能开动它呢?

不可思议的种种道具

在这里我们介绍几种在"RIVEN"的世界中登场的道具，其外观等与现实世界基本没什么区别，但具体的作用又是怎样的呢?



▲这里有可能是此世界的创造者一肯的房间。





◀似乎是很美味的饮料呢!



◀简陋的桌上放有一本书。

▶在书里会有什么秘密呢?



◀是地球仪吗?

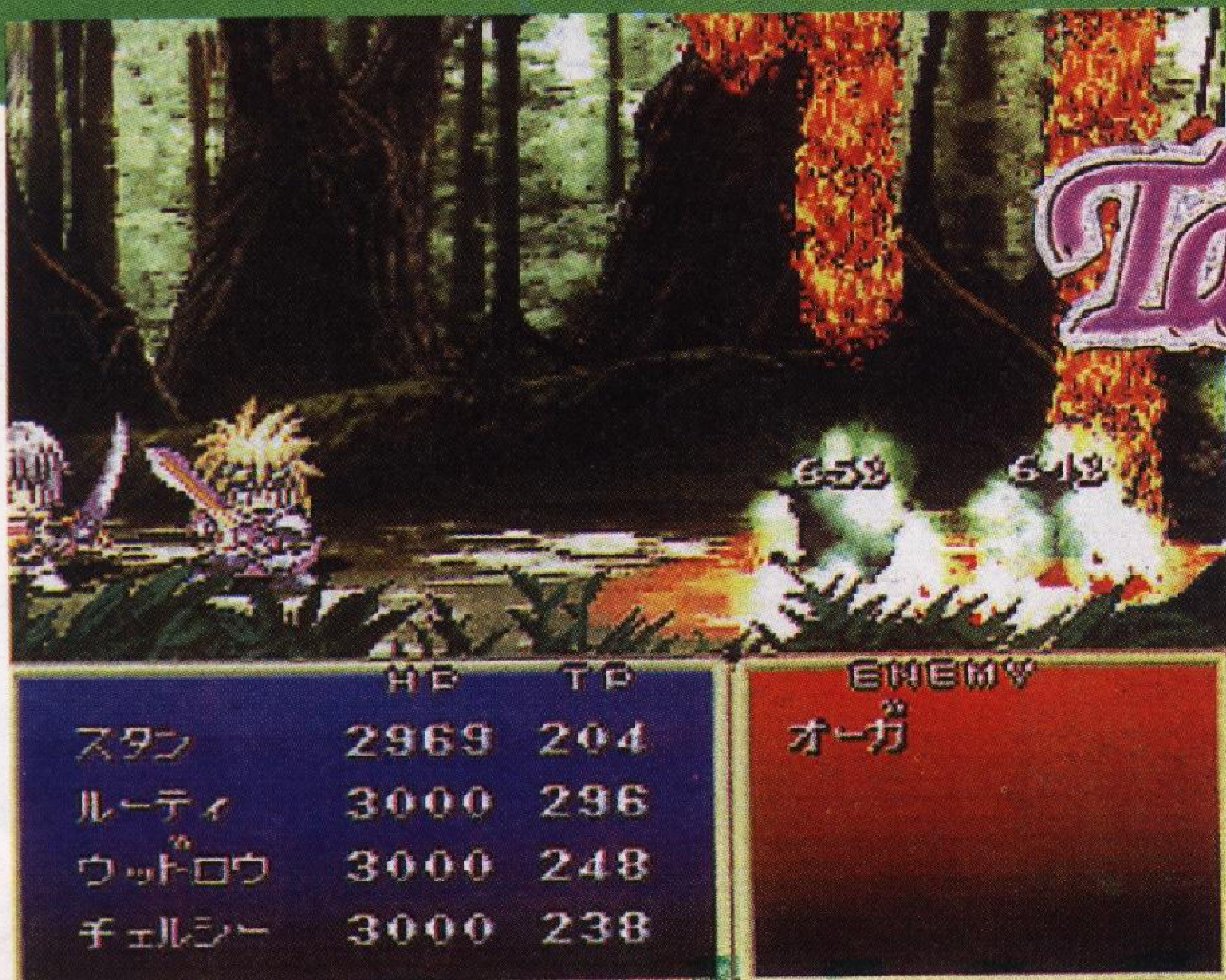


谁会开动这架古怪的机器呢?



▶从这一器具中可以看到类似海底世界的景象。

机种：PS 厂商：NAMCO 类型：RPG 媒体：CD-ROM



Tales of Destiny
命运传说

曾多次在本杂志上作过介绍，并且受到广大玩家关注的NAMCO RPG超大作—《命运传说》终于公布了其开场画面，这说明距发售日已经不远了！

素质极高的开场动画！

近来，NAMCO的游戏均有着令人叫绝的片头，但大多是3D形式的。当该公司正式公布了《命运传说》的开场动画后，所有观者再一次被惊呆了，虽然与以往风格迥异，但水准之高却是不容置疑的事实。

在这段动画中，主角以及其他重要角色会相继出现，其形象不用说自然是"酷"到了家。而几个展现拼杀与魔法的画面也极富动感，精彩绝伦！


◀与地球景色截然不同的异世界。


▶那被封印着的是什么呢？


▲ 本游戏的主人公


▲主角与鲁迪约会时的情景。


▶ 善长使用弓箭的少女，她的祖父也十分有名。


◀很勇猛的样子，眼神十分冷酷。


▶这位名叫里奥的年轻人是……

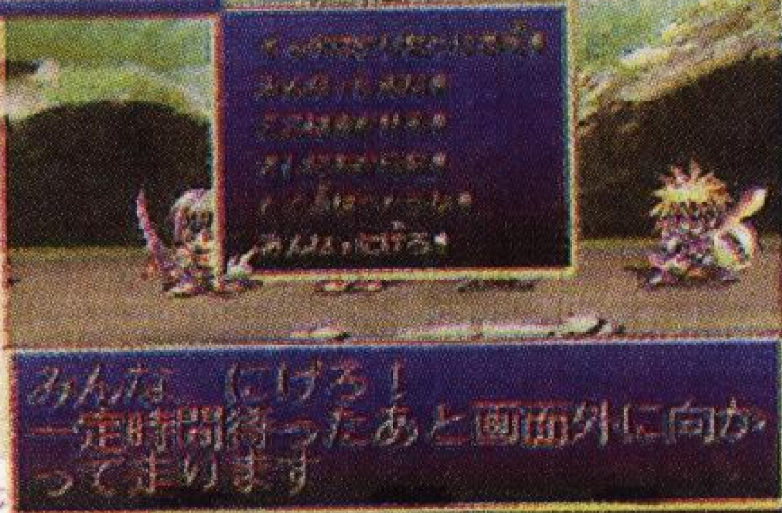

◀谜之美少女英丽娅·英丽丝，她在想什么呢？


◀ 玛丽为寻找自己的记忆而展开旅行。

又有新的系统发现

战斗中的命令系统基本上继承了以前的SFC版，但追加了"逃跑"一项，不想战斗时便可用这一指令脱离，这时人物会作出非常有趣的姿态，但为了提升等级，"逃跑"还是少用为妙。





战斗中可打开指令菜单，最后一项便是"逃跑"。





不受任何损伤的逃走便是成功，但有时也会受到一些攻击。

新增特殊技术介绍

在本作中有着非常丰富的技巧，其效果及使用时的画面都极为精彩。此次，我们介绍4种新的特殊技，让大家先领略一下那种逼人的气势和超群的威力。

火焰风暴



◀属于晶术的一种，威力很大。



▲对敌人单体有效。

▶对炎系防御弱的敌人，使用此招会很有效



玩具锤









▲带有些搞笑的成份，但杀伤力相当大。

雹雨





▲本次弓箭也有特殊技巧。

◀八箭齐飞，对空中的敌人有特效。

金钱探索





▲辅助系技巧，使用率恐怕不会很高。

冒险的舞台十分广阔

在本作中，冒险的舞台比前代更为广阔了，城市、村庄、庙宇、森林、洞穴等等丰富之极，主角将在这些地方穿梭往返以完成使命，同时由此也可看出游戏的故事将会相当曲折。

前作可乘船出海，本作当然也有这方面的设计，而且船只和海洋制作得更加完美。启航前，也是要与船长对话以选择目的地，只是不知在海上是否会遇敌。



▶在对话中似乎隐藏着什么！



▶今作会否有船上战斗呢？



▶是宿屋吧，去恢复一下体力吧！





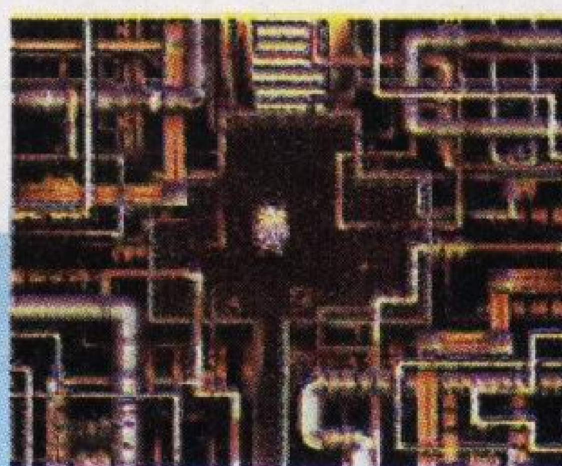
▶这里有事发生吗？这个女子又是谁呢？



▶从对话中得知下一步的情报。



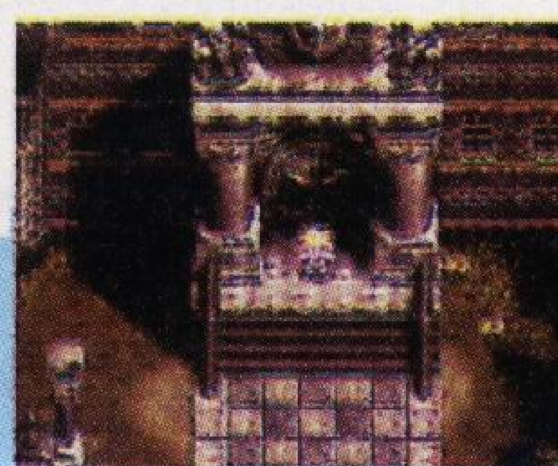
日本风格的建筑物，和前作有关吗？



四处都是机械，是工厂吗？



这里长满了不知名的植物。



站在高大城门前的主角。



地面有气体喷出，看来是个有危险的地方。



有点象日本的池袋，不是吗？

TOMB RAIDER 2
古墓丽影2

机种：PS　厂商：Victor　类型：AVG　媒体：CD-ROM

精彩的开场画面

作为AVG的代表作，对“古墓丽影”的情节我们已不必多作介绍，值得一提的是其在紧张的冒险之间插入了大量高水平的CG。而开场MOVIE是以中国雄伟的万里长城为背景，蕾拉为寻找传说的秘宝—古代之短剑来到这里，其气势十足，令人赞叹不已！

新增加的要素

因为本作的舞台更为广阔，所以人物动作也增加了不少，如攀壁、跳跃中的方向转换、水中的急速回转等，这些都成为过关斩将的有效武器。

此外，新的交通工具——摩托艇也在本作中登场，看来在复杂的水路中便要靠它了！



◀人物动作丰富多彩，可充分体验冒险的乐趣。

◀在水中可要格外小心！

▶灵巧的驾驶摩托艇飞速前进！

The Role Playing Game

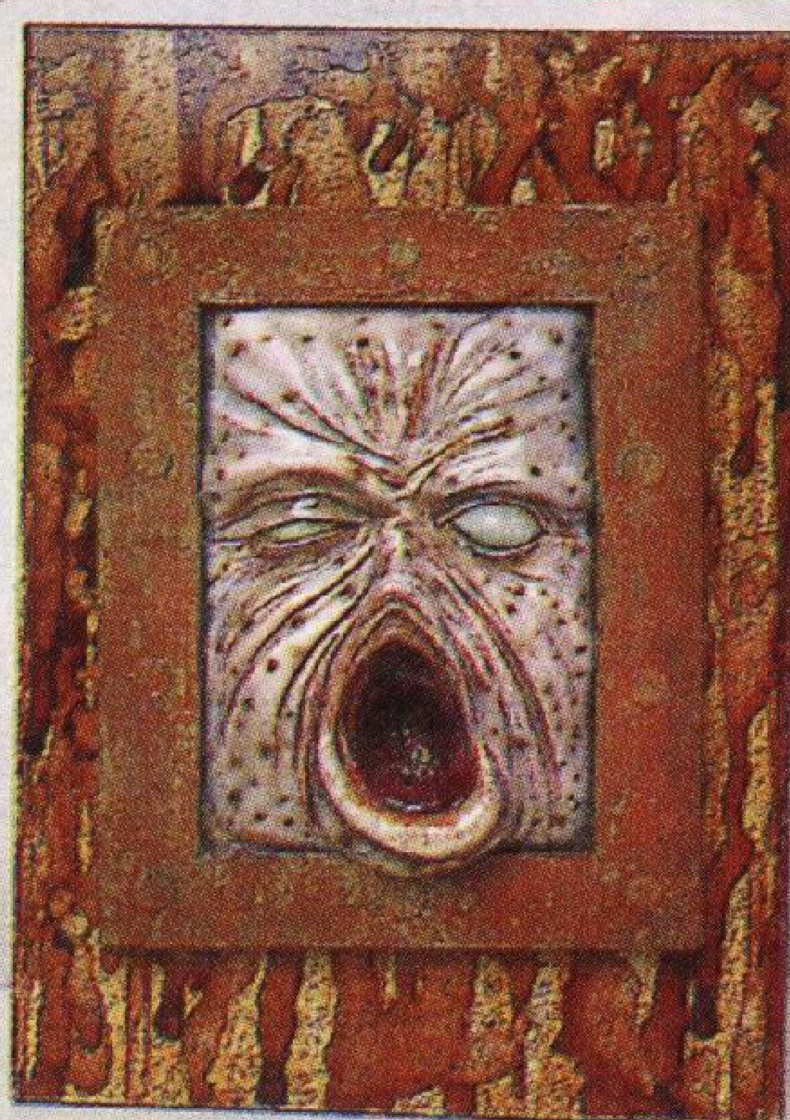


BAROQUE

机种：SS　厂商：STING　类型：RPG　媒体：CD-ROM

众所周知，所谓RPG，实际是ROLE PLAYING GAME的简称，即角色扮演类游戏。但目前那些被称作RPG的作品大多是把时间花在了对角色的培养上，这不免使得投入感降低了许多。而本作却并非如此，玩者所扮演的是一位失去记忆的青年，你完全是以他的视点在游戏中探索、行动。而在这个荒废的世界中有着被称为“异形”的生物，它们便是主要的敌人。玩者要依靠自己的努力来认识这个世界，从而寻回失落的记忆。

崭新的系统，完善的世界观以及一位勇敢的青年，这便是被厂家称为真正的RPG的《BAROQUE》。





主人公









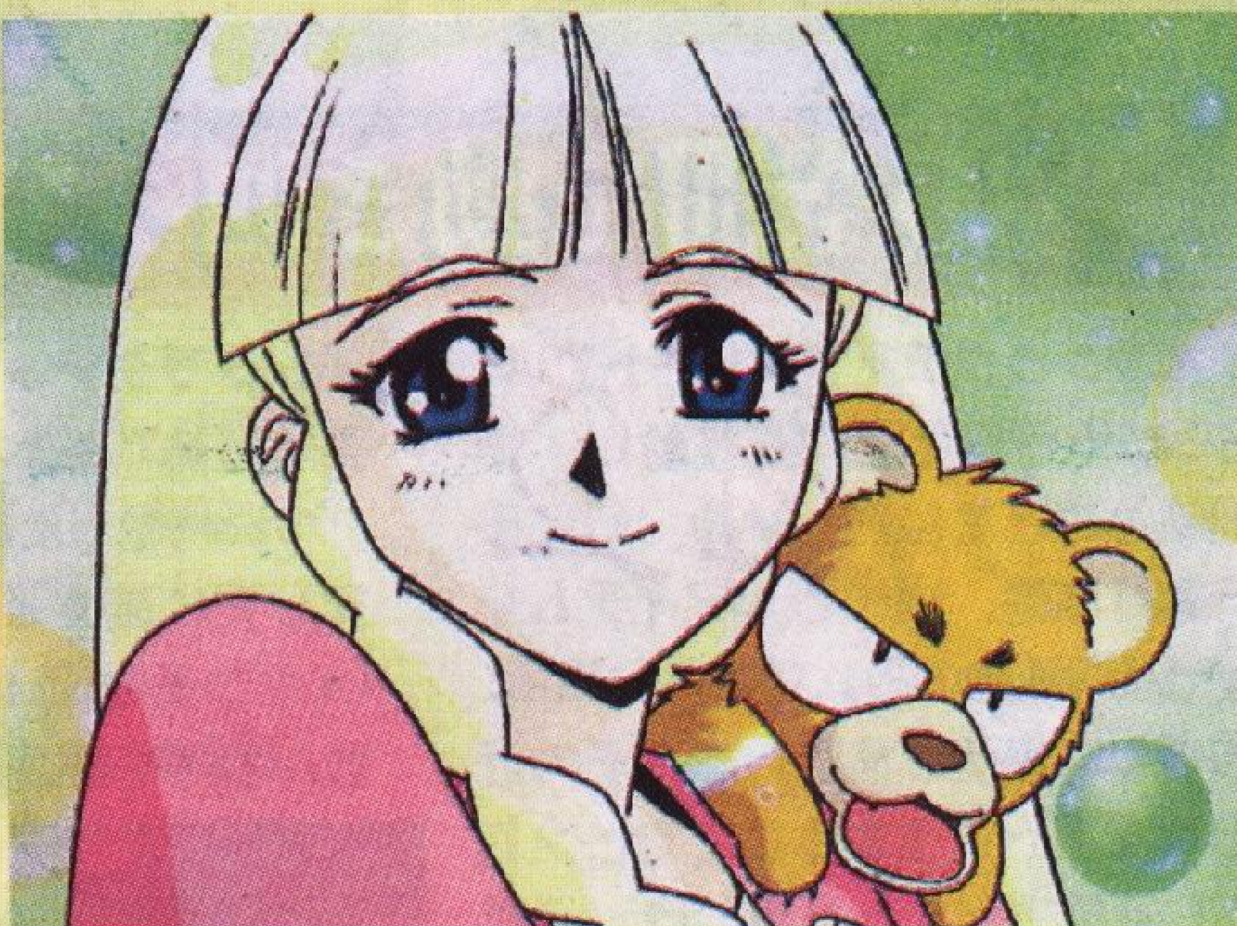
白き魔女

机种：SS
厂商：HUDSON/FALCOM
类型：RPG
媒体：CD-ROM

94年3月发售的大人气游戏《白发魔女》已决定于98年春于SS上推出，这是著名系列“英雄传说”的第3作。

该游戏是以在世界各地旅行的少男少女们波澜万丈的冒险为背景，这次的移植将原先深受好评的事件忠实保留了下来。此外，移动时的地图以及战斗系统大幅变更，使游戏性比原作又有所提高。

▼在重要事件发生时会插入动画，总计约20分钟左右。





▶朱利奥，本作主人公，14岁，与克丽丝是青梅竹马之交，经常爱自作主张，但勇气可嘉。



◀画面比电脑版细致得多！



◀朱利奥与克丽丝正走过一座桥，他们要前往何方呢？



▲从地图上可以看到冒险的区域将极为广阔！

▼在漫长的冒险之路上，主角们将会接受一个个试练！







◀克丽丝，活泼开朗，人见人爱的15岁女孩，因比朱利奥年长1岁，所以便对其抱有母性般的感情。



▲站在魔法之镜前，他们看到了什么呢？



▲主角们乘船驶向新的目的地。



◀这里是座铺着黄金色石头的小镇。



▲在旅行中要注意不断收集有用的情报。

《电子游戏最新指南与攻略》第二部即将推出！

竭诚奉献，势必精彩！



内容超值，永久珍藏！

吃惊吗？没想到该系列丛书的第二部这么快就会推出吧？！其实，大家如果仔细看过本刊以前的广告就不会感到惊讶了，为了能将更多、更新的游戏介绍及攻略奉献给大家，编辑部全体编辑正在加紧工作，预计此书将可于97年底面市，为这一年划上一个圆满的句号，同时作为对新年的献礼！

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

基本操作	
方向键	MENU 选择与游标移动
START 键	游戏开台
A、C 键	游标决定
B 键	游标取消

基本攻击	
A、X 键	GUARD 防御
B、Y 键	PUNCH 拳
C、Z 键	KICK 脚
L、R 键	ESAPE 回避

一款颇受期待的 3D 对战游戏

基本移动

→	前进
←	后退
↓	蹲下
→→	QUICK FORWORD
→⇨	疾走
←←	STEP BACK
↘↘	蹲下 DASH

特殊操作

E	内线回避
↓E	外线回避
近敌时 P + G	投技
近敌时 P + K + G	下段投技
吹飞倒地前 P + K + G	受身 DOWN 回避
→P + K + E、←P + K + E、↓P + K + E	挑发回复

完 全 出 招

机种:PS　厂商:KSS

类型:RPG　发售日:发售中

相泽 彻

JAB	P
KNEE PUNCH	↓P
SIT PUNCH	↓P
HIGH KICK	K
劳 YANKEE	↓K
SIT KICK	↓K
无赖 KICK	→→K(攻击后转身)
SWING HIT	←P + K(攻击后转身)
TURN JAB	背向对手时 P
SPIN LOW KNUCKLE	背向对手时↓P
TURN HIGH KICK	背向对手时 K
IRON FIST	对手倒地中↘P
JUMPING KUNCKLE	对手倒地中↑P
ONE – TWO	PP
ONE – TWO HOOK	PPP
SHOVEL HOOK COMBO	PPP↘P + K
CORKSCREW COMBO	PPP↘P + K←↙↓↘→P
DRAGON UPPER COMBO	PPP↘P + K→↓↘P + K
CUTTING JAB	P→P
CUTTING STRAIGHT	P→PP
CUTTING HOOK	P→PPP
CUTTING UPPER	P→PPP↘P + K
HEARTBREAK COMBO	P→PPP↘P + K←↙↓↘→P
GOD DRAGON UPPER COMBO	P→PPP↘P + K→↓↘P + K
SCREW SHOOT	↓↘→P
SIT PUNCH LOW	↓PK
UPPER STRAIGHT	↓←→P
HAMMER HOOK	↘P
DOUBLE HAMMER HOOK	↘PP
HAMMER HOOK SCREW	↘PPP
HAMMER HOOK LOW	↘PP↓K
WERBING HOOK	↘↘P
TEMP SEA DOUBLE HOOK	↘↘PP
TEMP SEA TRIPLE HOOK	↘↘PPP
TEMP SEA FINAL HOOK	↘↘PPPP
TEMP SEA UPPER	↘↘PPPPP + K
TEMP SEA DOUBLE UPPER	↘↘PPPPP + K↘P + K
TEMP SEA CORKSCREW	↘↘PPPPP + K↘P + K←↙↓↘→P
TEMP SEA DRAGON UPPER	↘↘PPPPP + K↘P + K→↓↘P + K
TEMP SEA UPPER	↘↘PPPP + K
TEMP SEA DOUBLE UPPER	↘↘PPPP + K↘P + K



TEMP SEA CORKSCREW	↘↘PPPP + K↘P + K←↙↓↘→P
TEMP SEA DRAGON UPPER	↘↘PPPP + K↘P + K→↓↘P + K
TEMP SEA UPPER	↘↘P + K
TEMP SEA DOUBLE UPPER	↘↘PPP + K↘P + K
TEMP SEA CORKSCREW	↘↘PPP + K↘P + K←↙↓↘→P
TEMP SEA DRAGON UPPER	↘↘PPP + K↘P + K→↓↘P + K
TEMP SEA UPPER	↘↘PP + K
TEMP SEA BOUBLE UPPER	↘↘PP + K↘P + K
TEMP SEA CORKSCREW	↘↘PP + K↘P + K←↙↓↘→P
TEMP SEA DRAGON UPPER	↘↘PP + K↘P + K→↓↘P + K
FLICKER WHIP	←P
DOUBLE FLICKER	←PP
TRIPLE FLICKER	←PPP
MIDDLE CORKSCREW	←↙↓↘→P
BODY HOOK	→P
DRAGON FISH BLOW	→P←P
HIGH KICK MIDDLE SPIN	←→K + G
STANDING KNEE	←K
KNEE MIDDLE SPIN	←K←→K + G
喧哗 KICK	→K
SHOVEL HOOK	↘P + K
SHOVEL CORKSCREW	↘P + K←↙↓↘→P
SHOVEL DRAGON UPPER	↘P + K→↓↘P + K
DOWN SIDE HOOK	↘↘P + K
DYNAMITE FLICKER	←→P + K
BUTTING	→P + K
DRAGON UPPER	→↓↘P + K
STEP – IN LOW KICK	↘K + G
MIDDLE SPIN KICK	←→K + G
WERBING	↘E
C'mon	←P + K + E
HEY HEY!	→P + K + E
STOMACH CRUSH	近敌前方时 P + G
FACE HANG	近敌前方时←P + G
LET COME UPPER	近敌前方时←→P + G
SIDE BOUBLE BODY	近对手侧时 P + G
THROWING GERMAN	近对手背后时 P + G

宫泽拳儿

JAB	P
足止	↓P
血割	↓P
足刀	K
足刀下段	↓K
旋脚	↓K
COMBO 龙之雄叫	PPPPP + K(攻击后背向)
龙牙	→←K(攻击后背向)
龙之雄叫	P + K(攻击后背向)
里拳	背向对手时 P
膝拂	背向对手时↓P
卷蹴	背向对手时 K
底蹴腿	背向对手时↓K
龙之一击	背向对手时 P + K
鹰之爪	对手倒地中↑P
大地蹴	对手倒地中↘K
刻 JAB	PP
热 STRAIGHT	PPP
库 HOOK	PPPP
燃 DRAGON	PPPP←→P
升龙紫电脚	PPPK + G
卧龙紫电脚	PPPK
热血虎圆蹴	PPP↓K
闪连蹴	PK
水月打	←P
水月连舞	←PP
龙舞	←PP↘P + K
吟龙之拳	←→P
闷绝 BODY	→P
COMBO 升开 UPPER	→PP
升天炮	KK
升天踵落	KK↓K
连击脚刀	K↓K
紫电脚	K↓KK + G
电光石火·中段	↘K
电光石火·上段	→K
闪光	→KK + G
闪光连舞脚	→KK + GK



端脚	→→K
二连脚	→→KK
龙之逆鳞	↖K
怒龙烈闪脚	↖K→K
怒龙斧旋脚	↖KK + G
怒龙连舞脚	↖K + GK
升天 UPPER	↘P + K
怒之铁拳	←P + K
斧旋脚	K + G
连舞脚	K + GK
电光脚	↙K + G
雷光脚	↙K + GK
雷电脚	↙K + GKK
轰雷脚	↙K + GKKK
虎圆袭	↓K + G
地袭腿	↓K + G
玄武脚	←K + G
紫电脚	→→K + G
背转脚	↖K + G
烈闪脚	↙E→K
强袭脚	↙EK + G
强袭连舞脚	↙EK + GK
虚圆袭	↙E↓K + G
升龙炮	蹲下往站立时 K
升龙踵落	蹲下往站立时 K↓K
DRAGON 向之道	疾走中 K
DRAGON 危机一发	↙E
乐胜!	←P + K + E
自慢之 SNEAKERS	P + K + E
雄叫	近敌前方时 P + G
龙之闪光	近敌前方时↙→P + G
死亡游戏	近敌前方时↘↘P + G
龙尾脚	近敌前方时←P + G
凤凰连舞脚	近对手侧时 P + G

葛木亚矢

蛇舞	P
胫拳	↓P
座·胫拳	↓P
鬼苦	K
拂蹴	↓K
座·鬼苦	↓K
膝刀脚	←KK+G(攻击后背向)
刀脚	K+G(攻击后背向)
里拳	背向对手时 P
拂里拳	背向对手时↓P
里鬼苦	背向对手时 K
水面背后蹴	背向对手时↓K
浑身之一击	对手倒地中↑P
踏溃	对手倒地中↘K
蛇舞须斗零吐	PP
COMBO 敏手	PPP
COMBO 往复敏手	PPPP
COMBO 根性膝	PPPK
COMBO 压把亚敏手	PPP↘P+K
COMBO 往复敏手·死	PP↑P
COMBO 往复敏手·灭	PP↑PK
蛇舞鬼苦	PK
蛇舞股间蹴	P↓K
连续弁庆攻击	↓PK
雷神愚压把亚	↓→P+K
破碎肘	↘P
里敏手	←→P
肘击	→P



肘击里敏手	→P←→P
连结根性膝	→PK
股间蹴	↘K
根性膝	←K
连续根性膝	←KK
COMBO 特攻蹴	←KK↘K+G
飞根性膝	→K
脑天碎	↓P+K
YANKEE 座	↓↓P+K
打叩	↓↓P+K→P+K
压把亚敏手	↘P+K
水面蹴	↓K+G
特攻蹴	↘K+G
超特攻蹴	→→K+G
飞回蹴	↑K+G
大丈夫?	对手倒地中↓P+K+E
当真想和我打?	←P+K+E
别小看我!	→P+K+E
腹蹴	近敌前方时 P+G
侧头膝	近敌前方时↘P+G
脑天杭打	近敌前方时←P+G
首刈	近敌前方时→→P+G
背后回蹴	近敌前方时↗P+G
足拂背骨蹴	近对手侧时 P+G
延股蹴	近对手背后时 P+G
根性人!	近对手蹲下时↓P+K+G

高仓惠

JAB	P
LOW PUNCH	↓P
SIT PUNCH	↓P
HIGH KICK	K
LOW KICK	↓K
SIT KICK	↓K
TURN STORM SALK	←→P+K(攻击后背向)
TURN STORM COW	→←K+G(攻击后背向)
TURN BACK BLOW	背向对手时 P
TURN LOW TWIST	背向对手时↓P
CORKSCREW KICK	背向对手时 K
TURN LOW CELL	背向对手时↓K
TURN HEEL KICK	背向对手时 K+G
DOWIN BURST	对手倒地中↑P
HIGH PRESSURE	对手倒地中↘K
W JAB	PP
COMBINATION BLOW	PPP
COMBINATION SALK UPPER	PPP↘P
COMBINATION W UPPER	PPP↘P→P
COMBINATION WHIP	PPP←→P
COMBINATION KNEE DOLL	PPP←→PP←K
COMBINATION MIDDLE SALK	PPP→P
COMBINATION BACK BLOW	PPP→P↓↘→P
COMBINATION HIGH KICK	PPPK
COMBINATION LOW KICK	PPP↓K
GOLDEN COMBINATION	PPP↘K+G
W JAB HIGH KICK	PPK
W JAB LOW KICK	PP↓K
PUNCH HIGH KICK	PK
PUNCH LOW KICK	P↓K
TORNADO BACK BLOW	↓↘→P
SIT JAB BLOW	↓PK



PAP SALK COW	↓→P+K
SALK UPPER	↘P
W SALK	↘P→P
SPY WHIP	←→P
SPY KNEE DOLL	←→P←K
MIDDLE SALK	→P
TWISTER BACK BLOW	→P↓↘→P
HEEL SPY	↓↓K
STOPPING	↘K
KNEE DOLL SHOOT	←K
KNEE DOLL FUNK	→K
MICROMETER BURST	↓P+K
VORTEX KNEE	→↓↘P+K
VORTEX STORM	→↓↘P+KK+G
径 TORNADO	↓K+G
GOLDEN MIDDLE KICK	↘K+G
MIDDLE CYCLONE	←K+G
COBRA BLADE	←→K+G
WHEEL WIND	→K+G
怎样	←P+K+E
呼	→P+K+E
KNEE SMASH	近敌前方时 P+G
BLOODY CROSS	近敌前方时↘↘P+G
MACHINE GUN KNEE	近敌前方时←↙↓↘→P+G
FACE BREAKER	近敌前方时→↓P+G
麒麟愚僧	近对手侧时 P+G

野野村瞳

掌打	P
SIT KNUCKLE	↓P
UNDER KNUCKLE	↓P
HIGH KICK	K
LOW KICK	↓K
SIT LOW KICK	↓K
KANGAROO DROP KICK	↗K(攻击后背向)
超 UPPER 掌打	↓←P+K(攻击后背向)
BACK KNUCKLE	背向对手时 P
LOW BACK KNUCKLE	背向对手时↓P
TURN HIGH KICK	背向对手时 K
TURN LOW KICK	背向对手时↓K
KANGAROO KICK	背向对手时 K+G
ELBOW DROP	对手倒地中↘P
MOONSAULT PRESS	对手倒地中↑P
ROLLING GUILLOTINE DROP	对手倒地中↑K
连续掌打	PP
掌打 RUSH	PPP
COMBO UPPER 掌打	PPP↘P
COMBO 回转掌打	PPP←P
COMBO FOUL KICK	PPP←P←→K
COMBO LOW KICK	
COMBO JUMPING KNEE	PPP→K
DOUBLE PUNCH LOW KICK	PP↓K
PUNCH HIGH KICK	PK
PUNCH LOW KICK	P↓K
UNDER KNUCKLE LOW KICK	↓PK
SHOULDER UPPER	↓→P+K
UPPER 掌打	↘P
回转掌打	←P
DANCING FOUL KICK	←P←→K
MIDDLE CHOP	→P
SLEDGE HAMMER	↗P
MIDDLE KICK	↘K
FOUL KICK	←→K
JUMPING KNEE PAD	→K
NECK SMASH	K+G
蚁 IMPACT	↓K+G



ROLLING SHOVEL	→K+G
KNEEL KICK	→→K+G
ROLLING SHOULDER UPPER	↘E→P+K
CROSS LINE	疾走中 P+K
ROLLING	↘E
CHU!	对手倒地中↓P+K+E
啊!糟糕!	←P+K+E
这家伙!	→P+K+E
高速 BRAIN BUSTER	近敌前方时 P+G
D·Q·BOOM	近敌前方时↘↘P+G
TACKLE	近敌前方时←↘P+G
KNEE STAMP	←↘P+GP+G
ALTIMETE RUSH	近敌前方时←↘P+G↓↓P+G
ONE LEG GIANT SWING	近敌前方时←↘P+G←↙↓↘→P+G
DDT	近敌前方时→↓P+G
DESPERATE BOOM	近敌前方时→↘↓↙←P+G
URAKANRANA	近敌前方时↗P+G
(月力力力)固	近对手侧时 P+G
GERMANS FLEX	近对手背后时 P+G
PILE DRIVER	近对手蹲下时↓P+K+G
WALKING BOOM	近对手蹲下时↘↘P+K+G
前转高速 BRAIN BUSTER	近敌前方时↘EP+G
前转 EMPRESS BOOM	近敌前方时↘E↘↘P+G
前转 TACKLE	近敌前方时↘E←↘P+G
前转 KNEE STAMP	近敌前方时↘E←↘P+GP+G
前转 ALTIMETE RUSH	近敌前方时↘E←↘P+G↓↓P+G
前转 GIANT SWING	近敌前方时↘E←↘P+G←↙↓↘→P+G
前转 DDT	近敌前方时↘E→↓P+G
前转 DESPERATE BOOM	近敌前方时↘E→↘↓↙←P+G
前转 URAKANRANA	近敌前方时↘E↗P+G
前转(月力力力)固	近对手侧时↘EP+G
前转 GERMANS FLEX	近对手背后时↘EP+G
前转 PILE DRIVER	近对手蹲下时↘E↓P+K+G
前转 WALKING BOOM	近对手蹲下时↘E↘↘P+K+G

铃木茂夫

请一杯 PUNCH	P
沟再来	↓P
丸 PUNCH	↓P
请一杯 KICK	K
残业 COSSACK	↓K
终电 COSSACK	↓K
振向穴	→←P+K(攻击后背向)
涡潮 PUNCH	背向对手时 P
(鱼虎)KICK	背向对手时 K.
怖 CHOP	对手倒地中↘P
不二子 UPPER	对手倒地中↑P
勿乱来啊	PP
COMBO 此间	PPP
COMBO 头突	PPP→P
叫我停手吧!	PK
GOLF SWING	↓↘→P
SATURDAY NIGHT FEVER	↘↘P
此间	→P
岩石 HEAD	→→P
死刑	→→P→P
"70'MEMORIES"	→→P→P←→→P+K
脑天唐竹割	↗P
堕落 COSSACK	↓KK+G
退后蹴	←K



ZOOM－IN	P+K
腹痛(假病)	↓↓P+K
取止假病	↓↓P+K↑P
蹴颜	↘P+K
SHAK	←→→P+K
对不起	→P+K
窗际回	K+G
滚动清光	↓K+G
LISTER KICK	→→K+G
这这突	↘P+E
正座 ATTACK	疾走中 K
这这逃	↙E
岩石抱月	近敌前方时 P+G
跨刳	近敌前方时↘P+G
七年杀	近敌前方时↘P+G↙→P+G
山之手线 ATTACK	近敌前方时←↙↓↘→P+G
昏昏抱	近对手侧时 P+G
昏负	近对手背后时 P+G
马飞	近对手蹲下时 P+K+G
人 GAS	对手倒地中↘P+G

鲛岛龙司

张手	P
雉拂	↓P
胫打	↓P
蹴倒	K
掬足	↓K
蹲下掬足	↓K
里打	背向对手时 P
后蹴	背向对手时 K
后胫打	背向对手时↓P
背落	背向对手时 P+K
超爆弹	对手倒地时↑P
缶蹴	对手倒地时↘P
突出	PP
COMBO 超根性膝	PP→K
打上花火	↓↘→P
殴倒	→→P
吹人蹴	↘K
超根性膝	→K
胜割	P+K
胜割返	P+KP
胜割三度	P+KPP
瓦割	↓P+K
气合溜	↓↓P+K
鲛岛壹号	↓↓P+K→P+K
铁岛贰号	↓↓P+K→P+KP
头胜上	↓→P+K
胜上	↘P+K
气合	←P+K



老反超番	←→P+K
逗猫	→P+K
汉之尻	疾走中 P+K
肋替名	↓P+K+E
过来吧!	←P+K+E
喂!别看小我!	→P+K+E
一本钓	近敌前方时 P+G
喂!这边呀!	近敌前方时↙P+G
一本缔	近敌前方时↘↘P+G
二本缔	近敌前方时↘↘P+G↘P+G
三本缔	近敌前方时↘↘P+G↘P+G↘P+G
俺之空	近敌前方时←P+G
天噬大地	近对手侧时 P+G
汉、大空	近对手侧时↓P+G
天	近对手侧时↓P+G↑↓P+G
尻爆碎	近对手背后时 P+G
S·T·S	近对手蹲下时↓P+K+G
鲛岛 BOOM	近对手蹲下时↘P+K+G
月饼 BOMM	近对手蹲下时↘P+K+G←↘P+G
叩打	对手倒地中↘P+G

野野村春子

BYMNAST PUNCH	P
亲之胫	↓P
子之胫	↓P
GYMNAST KICK	K
胫蹴	↓K
DRAW KICK	↓K
唉哟、痛么!	背向对手时 P
后方宙返	背向对手时 K
唉哟、对不起!	背向对手时↓K
MOONSAULT STAMP	对手倒地中↑P
GYMNAST STAMP	对手倒地中↘K
舞	PP
华与金舞	PPP
华丽舞	PPPP
华丽舞 HAND STEP	PPP←K+G
华丽舞春子	PPP←K+GK
强张手	↘P
里拳	←→P
张手	→P
逆张手	→PP
振回敏	→PPP
华与金后转之舞	→PPK
GYMNAST COMBINATION	KP
GYMNAST COMBO 后方宙返	KP↖K
UN,DEUX	KK
UN,DEUX,TROIS	KKK



蹴上	↙K
BACK 转	↖K
前转宙	↗K
振上	↓P+K
振上开脚	↓P+KK
强里拳	↘P+K
后蹴	K+G
下段回蹴	↓K+G
蹲下后蹴	↓K+G
逆 HAND STEP	←K+G
归北春子	←K+GK
开脚旋回	←↙↓↘→K+G
瘦瓶 TEL	←↙↓↘→K+G→K
前方宙返	↗K+G
白鸟之湖	↘E
弹弹	←P+K+E
恼杀 KISS	→P+K+E
FRANCH	近敌前方时 P+G
KANGAROO KICK	近敌前方时→P+G
片手轩轮	近敌前方时↗P+G
TOKACHEFU	近对手侧时 P+G
JAEGER	近对手背后时 P+G
股溃	对手倒地中↘P+G

MAMORU NAGANO'S
The Five Star Stories®

五星神曲





永野大神之究加(JOKER)太阳星团…

…这是一个"什么都有"的世界：机器人、克隆体、突变种、超能力者有之；和时间没有关系，STANTTO游星的宇宙人有之；改造人间有之；怪兽有之；人工生命体有之；地球也会出现；甚至还有MOUSE和KING TIGER坦克在柏林附近出没……K·O·G真的是无敌，骑士就象古代的忍者，天使也会在天上飞，不过最厉害的是让"神"作主角，所以压根儿不是SF(科幻故事)，而是——童话！

——摘自《五星物语》第1卷跋

文/小孔STUDIO　责编/BLUE

the Five Star Melodies · the Five Star Melodies

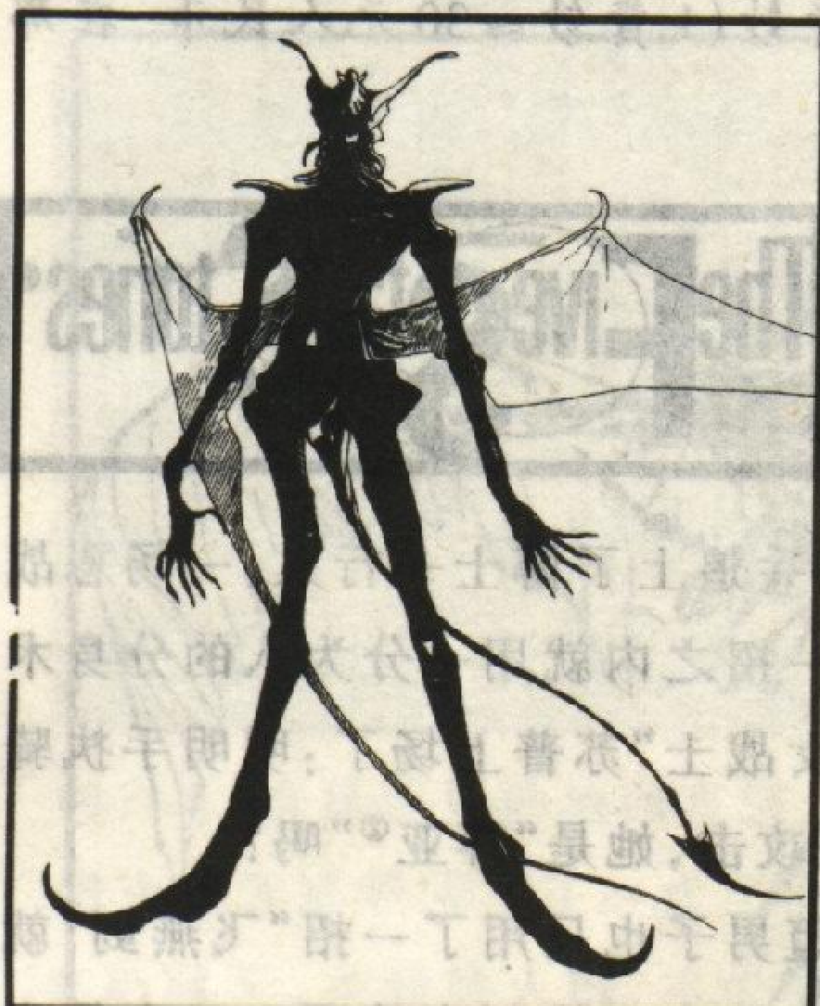
The Five Star Stories

引子 古老的传说

温和的柔板(应该是)

和所有的童话故事一样,在很久很久以前,有位美丽的公主,住在绿树环绕的城堡里。有一天,城外飞来了许多艘巨大的"船",从上面走下来……

(我知道!是一位英俊的王子!不是吗?那么,是许多位英俊的王子?)



才不是啦!通常王子只是在童话最后才会登场的KISS道具而已,现在是恶魔出场时间:长着红色翅膀、细长尾巴、有六指(趾)的撒旦たち!!

恶魔头领O.P.Q.L向国王索要"生命之水"。但谁也没听说过的东西怎么交得出来?恶魔开始大肆破坏。**(有ビーム炮耶!真帅!)**"得到'生命之水',我等将君临全次元全宇宙!"

悲伤的公主想起曾听人说,在城堡"地下之泉"边祈祷的人,如果愿意献出自己最宝贵的东西,那么他所祈求的愿望往往会实现。

公主一个人来到城下的泉水边,三日三夜不饮不食诚心祈祷:"神啊,救救这个国家吧!"就在公主又饥又渴力竭倒地之时,泉水上方开始闪光,光芒中出现一个纯白辉映的美丽人形:"希望救世的人是你吗?异界异形的少女哟!""我追赶恶魔V.Q而来。虽然在这个世界我的力量有限,但如果你愿付出代价,那么将这个抛向天空,你的愿望就能实现。"说着,公主的手上出现了五颗卵形的小星星:

青色的是"蒂尔塔·贝伦"

黑色的是"卡拉米迪"

金色的是"博斯"

绿色的是"朱诺"

还有红白相间的'FORTUNE"——希望、未来、幸运……"

"我是WATER DRAGON'水零',全次元全能神ARCH中的一人。"

"记住,实现愿望必须付出代价,仅仅祈祷是不行的……"

这时城中恶魔已下了最后通牒,飞船的炮口瞄准了城堡。公主跑上城堡塔顶用力将五颗星星抛上天空!它们闪着光,消失在空中……

什么也没有发生。**(喂!这道具是假的,骗人!)**

"实现愿望必须付出代价……"公主想起"水零"的嘱咐,"这样的话,代价……就用我的生命吧!"

公主从塔上纵身跃下……

那些扔向远方的星星开始放光了,沿着地平线,放射出五色强光!突然,又消失了!国王和国民们看见了,当然恶魔们也看见了,从消失的光中,向城堡飞来五匹五色的——龙!**DRAGON!**

青色的、黑色的、金黄色的、翠绿色的,还有最大的一只红白相间的龙,飞快地冲过来了!它们攻击恶魔的飞船,头上的长角放出雷光炸毁了一艘又一艘,恶魔的炮击却对它们完全无用!

"可恶啊!"地狱之王恨恨地说,"这一次我们虽然拿不到'生命之水',但下次再下次,无论多少次我们都要得到它!"恶魔们狼狈地逃走了。

劫后余生的人们准备着庆功宴,然而国王因为公主的失踪而忧心忡忡。

公主,静静地躺在城堡茂盛的草丛中,死去多时了。人们围拢在她身旁,看着悲痛欲绝的国王……

这时,那匹最大的红纹白龙翩然而降,人们脑中传来不可思议的声音:

"公主为了召唤我们献出了自己的生命,她的牺牲永远是值得的。"

人们这才知道是公主舍命拯救了这个国家。

"我们可以让公主复活,不过实现救世的愿望必须付出代价,而且令死人复活是不被允许的……但她可以和我们一起到七次元的世界去,这样就可以永远守护这个国家了。"

说着,从白龙的指尖流出闪闪发光的水——生命之水!公主的身体淋到这水——奇迹发生了!她全身被那光亮包围着,升到天空中去了!

白龙言道:"我,L.E.D,应公主所求而来,并按公主永远所希望的,我等,将守护这个世界直到永久,与尔等为邻。"

"以我主WATER之力永远君临此地!"

五条巨龙分五个方向腾空远去……

(咦?结束了吗?怎么没有王子?KISS?公主和DRAGON一起飞走了,DRAGON就是王子!)

时光飞逝,已不知经过了数几千年,究加星团的人类文明已越过了繁荣的顶点,随着"法罗斯谛·珂南超帝国"的最终瓦解,那时的文明在战火中灰飞烟灭。各行星残存的人们相聚制订了一部《星团法》作为各星间的协定法案。这一年称为星团历元年。人类进入文明的折返点。

星团历2629年,这时的究加星团战火纷飞。MH作为主力战斗兵器投入战场——全称Mortar Headd,平均全高16米,自重120吨,是被称为"岚之帝王"的究极破坏兵器。它以"光粒子外燃系统"为动力,比普通内燃机动力高10~10000倍以上。(平均1兆马力)。武器与GUNDAM和エルカイム相似,特别之处是配有"破坏炮",其原理是利用类似恒星爆发时中子被压缩、内部崩塌所放出的破坏性能量装甲采用可再生的半有机体金属(所以很重)。另外,可进行光速瞬间移动……总的来说,比GUNDAM和エルカイム要更先进,也更美观。





MH 的驾驶者称为"骑士"。"骑士"是太古文明 DNA 工程"忍者"的后裔，有超人的力量和反应速度，负责控制 MH 的运动系统。而 MH 内部数据的处理则由一种叫做"FATIMA"的人型 computer 来完成，这种人工生命体 FATIMA 有着骑士 80% 的本能，128 位机以上的演算处理能力，星团史上最美丽的容颜，有如幻想世界中的精灵。FATIMA 驾舱在 MH 头部，而骑士在胸甲下。(FATIMA：原意为阿拉伯跳舞女郎玩偶)

然而《星团法》中规定，FATIMA 是亚人种，不享有人权，即使与人一样有血有肉，同食同寝，甚至与人一样会死亡，她们也只是作为骑士的"物品"而存在，连"宠物"都不如，从被制造时起，就被剥夺了生殖能力，强加上"精神控制"，星团中因此而上演的 FATIMA 的悲剧不计其数……

谁可改变 FATIMA 的命运呢？在这战乱的亚特拉星相遇的，是在星团史上留下显赫声名的人们……

附：究加星团，由东南西北四个太阳系组成，分别有蒂尔塔贝伦、朱诺、博斯、卡拉米迪四个人类居住行星，亚特拉是蒂尔塔贝伦的双子星，全星通用货币费钞(1 费钞≈30 元人民币，在那里只可买 2~3 个桔子)。

MAMORU NAGANO'S The Five Star Stories

契　命运的出会

不太快的小快板

MAMORU NAGANO'S The Five Star Stories



故事的主人公出现了。**(咦?喂!小孔，有没有搞错啊!为什么叫个小姑娘作主角?难道《五星》是"少女漫画"吗?)**

小声点!人家今年都有六百多岁了，还说什么小姑娘，正确的称呼应该是："史上最高绝世美少女"雷帝欧斯·苏普阁下——身兼骑士(ヘッドライナ)和魔导士[①](ダイバー)两者的血统，有着超一流的剑技与魔力，和一时半会儿想不起自己名字的超天才头脑以及其余种种尚未可知的神技。她从蒂尔塔贝伦专程赶到亚特拉，来拜会天才科学家克罗姆·巴兰榭博士，不想在路上巧遇了一位英俊的长发男子……**(真的是"少女漫画"呀!)**

我还没说完呢，你插什么嘴!……这个男人正是巴兰榭博士本人。由于内战，军队受命炸毁博士在此地的研究所，并且杀死所有尚未完全成熟的 FATIMA。博士赶来阻止，但已经太晚了。对巴兰榭博士而言，FATIMA 的研究是生命的第一要务，根本无视他人眼中的那些社会伦理、道德……所谓"恶魔"的科学家大约就是如此吧。毕竟他所从事的是学界所禁断的研究——赋予 FATIMA 以超越人类极限的能力，甚至，神的力量!



而现时巴兰榭博士学术思想的完美体现就是这一位冷艳的美女神—Queen(クーン)巴氏 FATIMA No.1，她有着凯尔特人(ENYA)的面庞，速度、体力、智能……均在骑士之上，一分为四的分身术更是只有传说中"天位"的骑士——"剑圣"海亚拉奇才会施展的"天技"。(一整队荷枪实弹的帝国士兵也不是她的对手。)



但帝国方也不是好惹的。援兵追上了博士一行人，一场恶战在所难免。对方只一个人出战，一招之内就用一分为八的分身术将 Queen 打翻在地。轮到"美少女战士"苏普上场了：明明手执骑士的光剑，却出奇不易地用魔法攻击，她是"拜亚[②]"吗?

但对面这位剑技奇高的豪迈男子也只用了一招"飞燕剑"就震落了苏普的光剑。"很久没有人能令我拔剑应战了……真是痛快呀!下次再玩吧，小家伙，再见啦!"

"飞燕剑"和"分身术"是"剑圣"迪莫斯·海亚拉奇的成名绝技，这位豪迈的男子毫无疑问正是剑圣本人。而当时星团中能与剑圣过招的人传说只有两个：一是东太阳系巴比伦王国暗黑骑士 F·U·罗格纳皇太子，还有一个就是蒂尔塔贝伦星的……"美少女"战士苏普吗?

一天之中同时遇到两位星团最高的战士，这会对巴兰榭博士的研究有什么影响呢?造物的神奇已是有目共睹的了，那么人类能否创造出更辉煌的作品呢?也许有关生命的奥秘是只有传说中的龙才掌握着的，那么去向它们询问吧，为了今后所有以巴兰榭之名命名的 FATIMA 们能拥有"希望"与"未来"，为了最后的命运三女神……



▲她是谁?从那浮在空中的巨大机械体(MMT)上凝视着刚才的众人，来自希望与未来(FORTUNE)，时空的探访者……

她为什么称苏普为"父皇"?

苏普究竟是什么人?







注：①魔导士 Diver，也是太古 DNA 工程的后裔，发生率比骑士还低。使用"魔法"伤人于无形。

②拜亚，有骑士和魔导士两者混和的 DNA，数量极其稀少。

MAMORU NAGANO'S The Five Star Stories®

第一乐章 光耀究加

辉煌的行板

MAMORU NAGANO'S The Five Star Stories®

苏普的真正身份是"天照之帝(ミカド)"——アマテラス(天照)·ディス(帝)·グランド(尊位)·グリース(古利斯)·エイダス(第八十代)·Ⅳ(四世)——究加星团东方太阳系第二行星蒂尔塔·贝伦东方十国首脑,A·K·D的光皇,五星世界的光之"神"(第一上帝)。拥有不老不死绝对物质不灭的肉体,可以在男与女,物质与非物质之间自由变化,可以任意改变时间与空间……7777年后称"天照幸运",进化为全宇宙全次元的全能神——天照大神。







◀少年苏普,天才的机械师,擅于制造超高出力的"光粒子外燃系统"引擎。



▶支配黑暗与杀戮世界的悲哀之女王,Great Wizard 美尔·琳思,魔导士、灵能者。



◀天照大神,天照进化的最终形态,又称天照 FORTUNE(幸运)。

(以上五幅图中的人物均为天照的分身)

幼名雷帝欧斯·苏普的天照,星团历2020年出生于东方古利斯王国天照皇家。没有父亲,是直接由母体进行处女生殖的结果。天生白痴,后来突然自行开窍(5岁),在母亲的精心培育下十数年后即以其无比的美貌与智慧征得了东方诸国的绝大支持。

2324年继承古利斯王位。2813年组建了直属天照个人的星团最强近卫军F·E·M·C——东方1等幻像骑士团,集中了星团最优秀的骑士,以剑圣为首席教官,配以巴兰榭氏的FATIMA,和苏普氏的超高出力"宏德幻像"MH,由天照亲自率领镇压各国的纷争。

2899年统一蒂尔塔贝伦全星,将东方十国统一为A·K·D(アマテラス·キングダム·ディメンス),这一事件令星团中人无不惊叹。2955年A·K·D的象征Float Temple——空中宫殿①升空完成。(**在3000公尺高空统治万民,一定十分过瘾。**)

2988年,巴兰榭公心血的结晶——最后的作品"命运三女神"之No.45"克罗索"(クローソ)、No.44拉克西丝(ラキシス)先后完成。(No.43"阿特洛玻丝"アトロポスチ一年前逃跑。)

按照新颁布的《星团法》,FATIMA有选择自己主人的权利。名师所做的FATIMA往往会举办一个盛大的发表会(好像巴黎时装设计大师那样),邀请著名的骑士们参加(好像公主挑选如意郎君那样),让FATIMA自己选择マスタ(主人)——比以前的'包办婚姻"总算是强多了。

但这次在巴斯特纽城的发表会却……首先是克罗索逃跑(巴兰榭的FATIMA总是很有个性的),她在半途遇见哥拉斯王朝的哥拉斯三世。冥冥之中,克罗索透过哥拉斯看到一张年青人的脸,脱口而出:"マスタ!"就这样糊里糊涂地成了哥拉斯的FATIMA。接下来的事就更离谱了:拉克西丝小姐放着那么多英俊潇洒的王子贵族不选,偏偏选上一个连骑士都不是的"青年机械师"苏普君。虽说他们两人从小"青梅竹马",但FATIMA想"自由恋爱"总之是不被允许的,更何况这明摆着是瞧不起在场的诸位骑士嘛!众怒难犯,只好再次逃跑。本来想省掉这些麻烦,只要巴兰榭博士告诉拉克西丝苏普的真正身份,由天照直接来"求婚"就万事大吉了。但博士认为,要想证明两人的真爱就应该加以考验。所以……为了对付追兵,最后苏普不得不(也许是故意)动用那梦幻般的、辉煌无比通体金光闪耀的MH之王——Kinght of Gold——黄金的电气骑士K·O·G"命运②"(ディステニ)。



◀完全由黄金铸就的MH,华丽中不失装重,令人感受到国王的气魄,嗯!!

喜爱模型的朋友一定很熟悉这部特别的MH,各种杂志上不时会闪现它令人过目不忘的身影,在它面部和枕部各有一张象征男性和女性的面具,以表现其"中性"的意味。KOG"命运"不只是台机器,他(?)拥有自己的意志,是天照制作的"生命体",也是星团中目前唯一一台可由FATIMA单独操纵的MH,苏普可以说是专为拉克西丝而制作他(?)的——送新娘这样不同凡响的礼物,真不愧是天照陛下呀!

新娘也不是普通的新娘哟,巴兰榭博士在她体内封印了无数的秘密:会变身、作次元移动……拉克西丝的基因是不定形的自我进化型,和苏普一样,可以使遗传因子在瞬间改变(这是成为高次元"意志体"所必备的要素),所以拉克西丝也是"神"(虽然,怎么看也只是个黄毛小丫头而已)。

既然是"神",当然会做一些不同寻常的事。天照老先生在其后的一千年中杀了数十亿的人强行统一全星团,成立"星联合王国"君临天下。然后由一个自己的复制品尤庞德拉(巴兰榭42号)代替,实行残暴的统治,激起全星团的反抗。

他为什么做这样的事?(**有谁见过这样的"少女漫画"吗?**)

注:①原帕特拉克歌岛,全长6.9公里,宽4.3公里,驻有幻像骑士团及天帝骑士团半数,也是巨大的MH制造厂——绝对绝对不会有"超超巨大宇宙战舰"从内部冒出的。御安心。

②包含有不可知的神的智慧的,完全由天照陛下亲手制造的一系列MH的总称。"命运"是1001,1000Water Dragon舒伯特,1002帕特拉克歌幻像,1003、1004方舟威尔,1005维那斯MMT。

The Five Star Stories

第二乐章 岚之帝王

庄严的快板



◀这是一台由苏普亲手改装的MH,但它却打败了K·O·G。

FATIMA是拉克西丝唯一的妹妹,但却背负着杀死天照和拉克西丝的命运。



◀五星中的第二上帝"风之神"——哥拉斯六世,长得倒挺象那个"塔巴王子"的嘛!从襁褓中救出他的是天照,授与他剑技的是美尔·琳思,但他却成为起义军的首领,粉碎了A·K·D,摧毁了空中宫殿,解放了全星团。但是,提起他的身世,却有一段非常曲折的经历——

星团历2989年,南太阳系朱诺行星,哈格达帝国女王阿尔梅美欧丝在费摩尔、库伯斯坎、哈斯哈等十国的暗中支持下进攻邻国——星团中人称"武帝"的哥拉斯三世所统治的强大军事国家——哥拉斯王朝。这场战事集中了当时全星团最强的MH。哈格达一方有本国的马古罗,佣兵彩虹布雷,有星团"三大MH"之称的"北之魔人"赛连(费摩尔国)和"独眼的A-TOLL"(哈斯哈国)……而哥拉斯一方开始时只有本国的36台柏林MH,旗机"朱诺安"又被布雷偷袭破坏,哥拉斯自己身负重伤,心爱的FATIMA乌莉可儿救主身亡。领土1/4丢失,14台MH被毁,开局对哥拉斯十分不利。

三世请来"姐夫"(从克罗索算起的话)苏普阁下助拳。苏普此前刚刚完成了被称为量产型中"最强幻像"的"雷德幻像"(L.E.D Mirage),这一次就亲手将雷德0037号超级光粒子转换引擎装入"朱诺安"体内,使之成为超强的MH。现在哥拉斯一方的实力大大增强,3台雷德幻像,友邦亚特拉托兰的布兰姬和克罗玛,黑骑士"伐修"Ⅱ,朱诺安odk,当然还有K·O·G。双方决战定在阿特斯,这是岚之帝王的血祭。

临行前,哥达斯与苏普约定,将王剑交与后世朱诺的真王,届时他便可成为克罗索与朱诺安真正的主人。最后的"命运三女神"克罗索,她拥有预知未来的能力,也隐隐知道未来自己将属于杀戮的命运,因此对驾驶MH心存恐惧,但这一次,为了心爱的哥拉斯,她登上了朱诺安,即使这并不能改变哥拉斯战死的命运。



狡猾的敌军用布雷作掩护,将"赛连"在空中用光速移动(TELEPORT)直拉传送到旗机"朱诺安"面前,以迅雷不及掩耳之势劈开胸甲炸毁了驾驶舱。"哥拉斯死了,我们赢了!""赛连"正欲再劈一刀,朱诺安突然启动,拽下了"赛连"的一只手臂!是克罗索!是星团最强的FATIMA要为哥拉斯报仇了!那与朱诺安合为一体的强大战力,MH素颜——飘舞在风中的银色发丝,纯白的独角兽[①]朱诺安!



这一战击毁了5台赛连,布雷全灭,A-TOLL逃逸……哈格达一败涂地。哥拉斯一方也付出了血的代价:武帝哥拉斯三世战死,克罗托[②]和朱诺安进入长眠。

苏普将按照所约定的,寻找一个可以继承这柄王家宝剑的人,指引他成为真正的王者。

然而在此之前,他先要摧毁哥拉斯王朝。

3952年,天照对朱诺最后的大侵攻开始。两军所动用的MH多得可以开博览会。哥拉斯这边有新型的柏林SR2、赛连、青骑士、黑骑士Ⅴ、艾玛隆、巴仑夏、A-Toll、Bang Doll、库鲁尔等292台。A·K·D方的血之天帝、可汗α就不用说了,这一战主要是天照个人所属的雷德幻像的改进型大显神威:有克洛斯(十字)幻象——轻灵型,提洛尔(忍式)幻象——侦察型,卢军(胭脂)幻像——全身通红,雅克特(狩猎)幻像(Green Left)——装有两门破坏炮的嗜血的恶魔型,当然还有K·O·G帕特拉克歇幻象[③]。共390台。

在天照陛下种种超离谱的MH面前,再顽强的抵抗也是无用的,哥拉斯被粉碎。在鲜血和战火的废墟中,天照救起一个婴儿——哥拉斯血脉的唯一继承人——哥拉斯六世。

小王子在天照的暗助下流亡西太阳系博斯星卡斯提波地方。这里自古就是龙神示下的圣地,A·K·D的势力不可触及,是星团反天照力量的中心。在这里,各国的流亡者为了对付强大的天照,不得不放弃了以前根深蒂固的"血统"观念和旧日的仇怨,集结在反天照的大旗之下,等待时机。



剩下的事和エルカイム大同小异。王子学艺,结交同伴,积攒经验值,得到强力装备——朱诺安(4075)和飞行HEADD汪达史卡兹(4082),击毁空中宫殿(4099),打败最终BOSS(4100)——帕特拉克歇幻像的阿特洛玻丝和尤

庞德拉，成为真王。4103年与阿姆结婚。啊！错了，不是阿姆，是王族少女蒂吉娜·麦斯纳。(因为压根儿和阿姆长得一模一样，又和那个"塔巴"形影不离的，所以总是搞错！)

但是，天照老先生跑到哪里去了？

他一边派幻象骑士帮"塔巴"，一边建造宇宙方舟"威尔"号(WILL)，看到全星团的人都团结一致地高呼："打倒天照"，他老人家扔下一句："我的工作完成了"，把古利斯全体国民一古脑儿塞进方舟，带着2台朵拉(白鲸)战舰，14台雷德、2台克洛斯，1台提洛尔和雅克特"Orange Right"，飞离究加星团，到宇宙中寻找拉克西丝去了——当然，这不是逃跑，是要"把人类的种子带到别的宇宙去进行交流"，为了"新人类的诞生"，迎接"更加辉煌的未来"。天照是"神"，对于人类而言，"神"并不总是仁慈的……有谁还认为这是一部"少女漫画"吗？

注：①朱诺安的名字JUNCHOON亦可会作"尤尼孔"'UNICORN')，白色独角兽之意。

②克罗索的希腊文读法。

③"命运"在卡拉米迪星爆发时，和拉克西丝一起卷入时空洲涡中。

The Five Star Stories 第三乐章　银色的マスタ

优雅的柔板

如果你是骑士的话，那么FATIMA就是你一生最好的同伴。她自从"嫁"给你的那一天起就会一生一世听从你的命令：让她笑，她会给你全世界最快乐的容颜；让她倒杯茶，她会沏得不凉不烫正合适；让她穿"皇帝的新装"她也会照做的；如果你不幸战死，她会先让你入土为安，然后守在你墓前直到永远……所以，请好好善待你的FATIMA吧。虽然不论你平时怎样虐待过她，或是冷冷冰冰压根不理不睬她，她也会在你最需要她的时候，来到你身边，尽可能地帮助你渡过难关，甚至，为你而死，百死无怨。



右图中的是K·O·G Water Dragon舒伯特，编号Amkd 1000，K·O·G系列的第一台，最初是天照为剑圣海亚拉奇而做。FATIMA是Queen。曾打败过153台MH。没有装备盾(因为不需要)，是黄金骑士但并不全部是金色，而是灰银的铬，外表银白庄严。现在的骑士是剑圣的传人道格拉斯·加源(FF Ⅵ?)，FATIMA是巴兰樹38号的敖珂索。

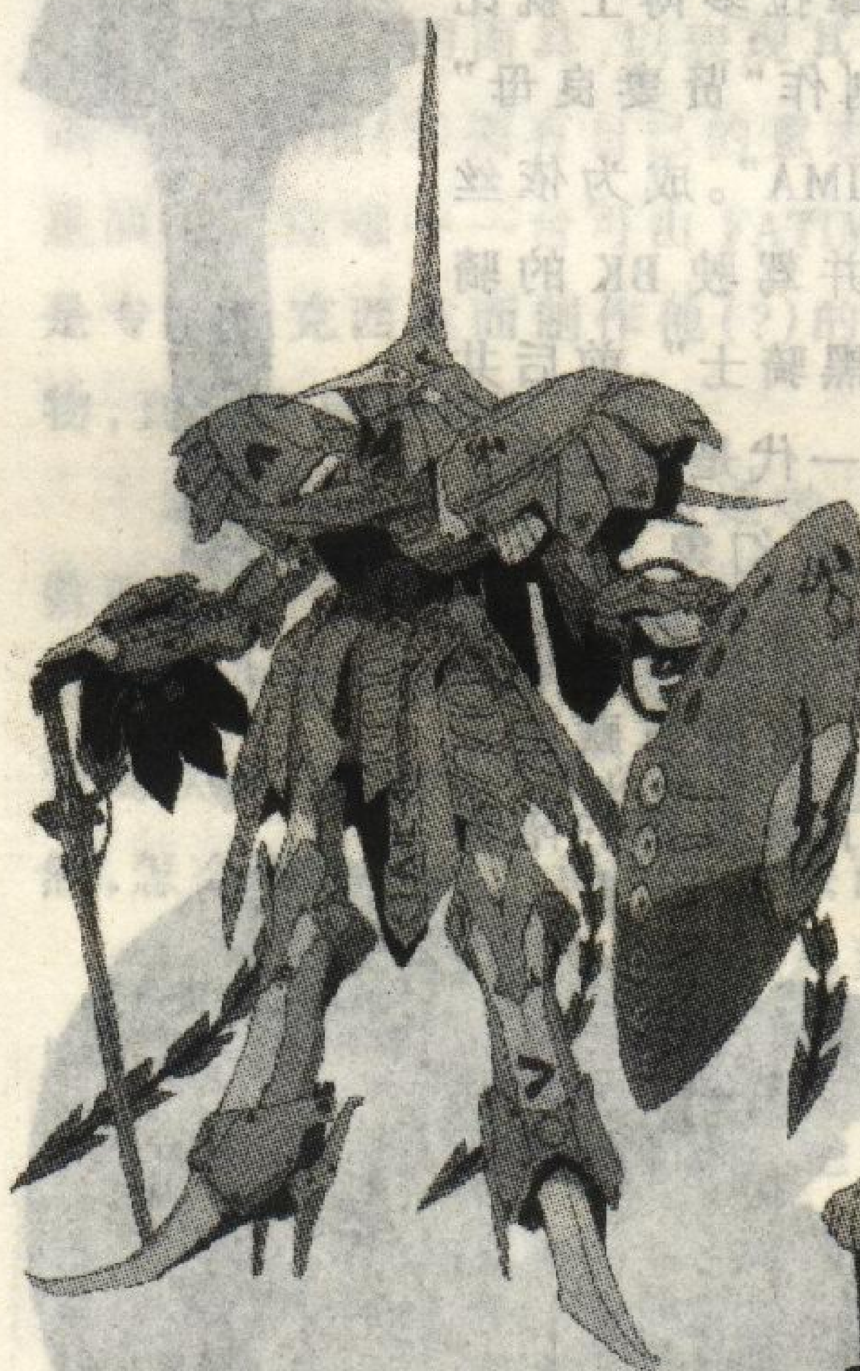
道格拉斯·加源(也做凯渊、怀燕)是第二代剑圣、敖珂索的主人，星团中唯一"太天位"的骑士。就单凭"剑技"而论，美尔·琳思也不是他的对手。飘逸的黑色长发，总是在夜晚神出鬼没，是星团悬赏最高的通缉犯，职业间谍，又称"Dark knight"，平时的身份是卡斯提波骑士同业公会会长希塔子爵，典型的花花公子，身边美女如云，爱做装酷状(カツコ)，深夜2点还出去喝酒，良牙级的路痴，另外……怎么越写越觉得好像认识这个家伙？(MOMO："不是我！")总之，是《五星》中最受女性FANS欢迎的角色。因为驾驶水龙所以又被崇拜者称为"白银的骑士"，不过永野大神有时会叫他"小白熊"(MACROSS的《小白龙》?)，意味不明。第4卷中因失去敖珂索而心灰意冷。



FATIMA敖珂索，"美惠三女神"的最后一个，加源真正的"伴侣"，用身体挡住射向加源的飞弹而殒命。幸遇巴兰樹博士(2989年殁)的弟子柯克斯博士使其"再生"，但已不再认得加源。加源亦决意退隐江湖，再不做骑士。辞行之时，敖珂索仰望碧空，似有所悟，吟唱起一首诗：



群青の高空(群青的高空)，
朱色のこもれ阳(朱红色的夕阳)，
舞いおりる(飞舞着)，
白青の王者(青白色的王者)，
赤い砂尘(血红色的尘砂)，
白い炎と(白色的火焰)，
辉く神像(辉映神像)，
银色の(银色的)……
沉吟半响，望着加源："マスター(骑士)……？"



破烈的人形Bang－Doll卡拉米迪星库伯鲁坎法国伦骑士团座机，有如凤凰圣衣般的披风，是《五星》MH中最华丽的一个，有MH的一切特征，是星团MH设计的基础，琥珀白的装甲会在阳光下反射不同的颜色。战力是"三大MH"中最强的，特别之处是使用"能源剑"，兼具光剑和实剑的特点，本体是实剑，但用"光粒子转换能量"来"开锋"。也可装备破坏炮。



◀缪兹·冯·雷巴克，继承法王的人，拥有「鲜红圣骑士」的封号，被认为是最有可能



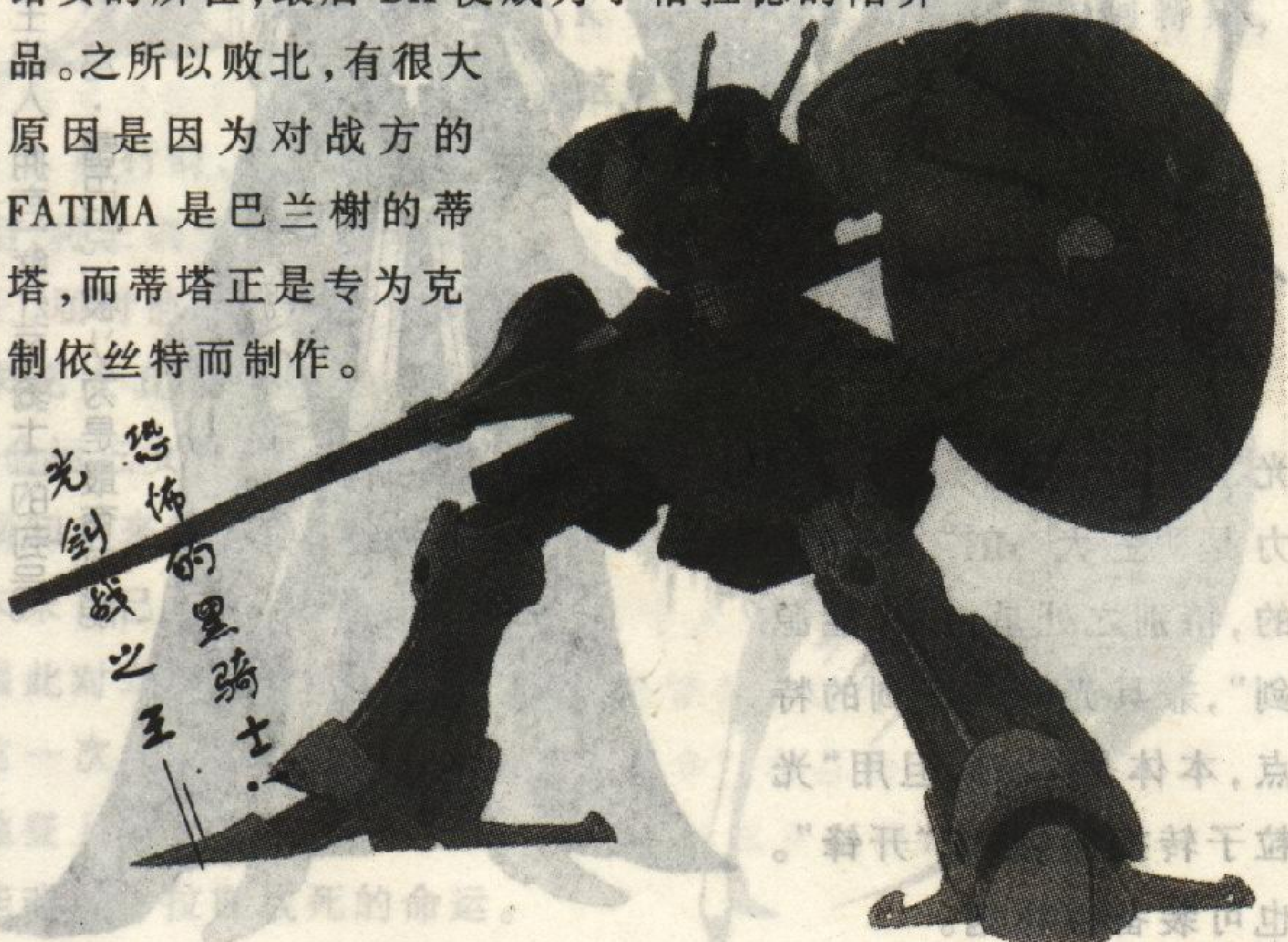
在第4卷"交通网"故事中乘 Bang Doll 的"枢机卿"是缪兹·冯·雷巴克，法王王储，衣着、行事颇有古风的正统骑士，为修业而来到卡斯提波，调查"MH 非法决斗"系列事件，追查凶手。某天在街头撞倒了A·K·D首相爱夏女士(化名珊德拉，美女！美女!!)，得到一根萝卜(爱夏匆忙间失落的)。后来驾驶 Bang Doll 打败了那台以杀人取乐的 MH"阿修罗·Temple"，救了爱夏一命。FATIMA 是巴兰樹第15号静(SSIZZ)。

静是巴氏 FATIMA 东洋系的代表作(其它还有町、京、时……)集东方女性的温柔、贤淑于一身；是《五星》中最人气的 FATIMA。连卡斯提波的"龙"好象也很喜欢她，送给她一颗"DRAGON DROP"稀世宝石。据说直接从"龙"那里得到宝石的人，"龙"会实现他的一个愿望。不知皮拉夫(炒饭)先生会不会有兴趣来卡斯提波一趟。

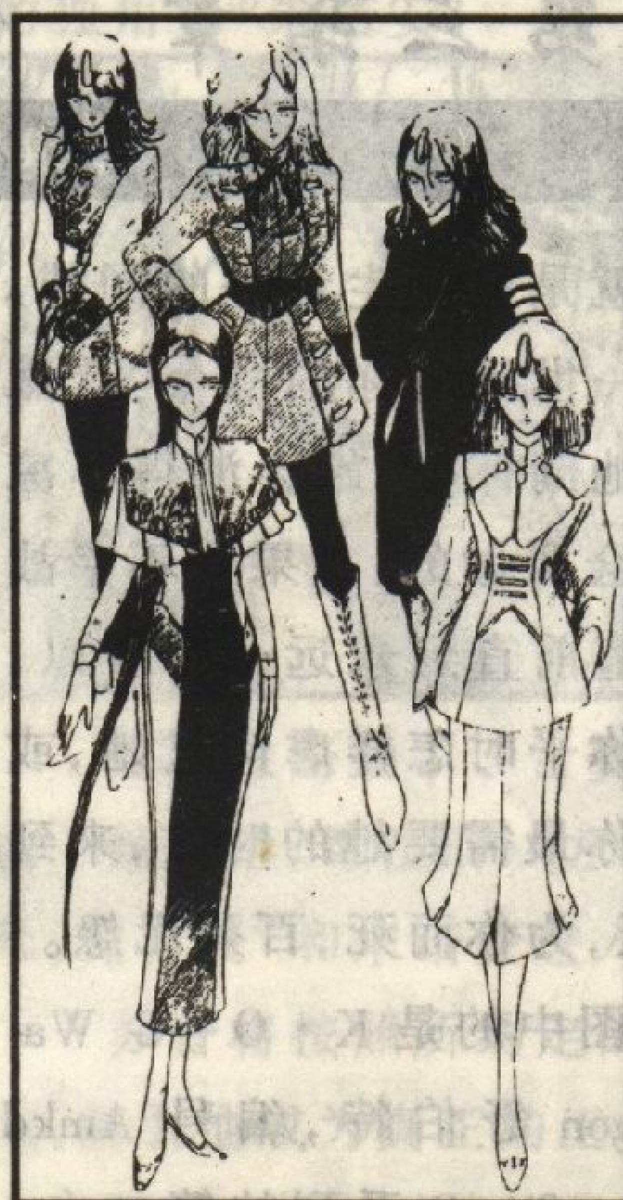




还有一个 MH 也很著名——黑骑士"伐修"，简称 BK，外表虽然黑黑的很不起眼，但轻便而且灵活，是光剑对决的王中王，有着三朵云样的标志，星团中的独行侠。专任 FATIMA 是摩拉多博士的依丝特。"如果说巴兰兰樹的 FATIMA 总是看起来一副女强人的样子，那么摩拉多博士就比较喜欢制作"贤妻良母"型的 FATIMA"。成为依丝特的主人并驾驶 BK 的骑士被称为"黑骑士"。前后共有5代，最后一代是格拉德·希德米安(上图)，在3960年，与幻象32号凯瑞尔激战65个小时后败北，对哥拉斯五世忠心耿耿的黑骑士格拉德至死不肯泄露藏匿朱诺安的所在，最后 BK 便成为了格拉德的陪葬品。之所以败北，有很大原因是因为对战方的 FATIMA 是巴兰樹的蒂塔，而蒂塔正是专为克制依丝特而制作。



巴兰樹的 FATIMA 几乎个个都很有名。NO.2 帕露提诺，黑人马赛族血统，行事从不循规导矩的"暴躁型"，战斗力为星团第四(前三位是"命运三女神"，没法比)。NO.4 魔邪，玛雅人血统，涉嫌谋杀亲夫，生有一子①サリオソ(天照的"表弟"斑鸠王子)。NO.11 巴克丝秋阿露，爱称"巴西克"，头顶有巨大的水晶，可操纵五台 MH，是天照开发幻像 MH 的功臣，为此失去"人格"。NO.30 埃喀里斯，男型 FATIMA，驾驶汪达史卡兹攻陷空中宫殿。"白鹤的雅达"，星团中最美丽的 FATIMA，是A·K·D军总司令官F·U罗格纳的"至宝"，性格颇有些男性化，富于独立性，驾驶变形型机库拉得·史卡兹。



后期的 FATIMA 全是"女神"。

NO.33~NO.38 是两组"美惠三女神"：

阿格莱娅、艾芙洛修妮、泰莉娅；

卡蕾、帕蒂西娅、敖珂索。

NO.39~NO.40 是"复仇三女神"：

阿蕾克托、梅加耶拉、提丝红。

她们几乎全部归幻象骑士所有。

从敖珂索开始加装了"复数的情报体"，即"多重基因产生多重记忆与人格"——所以敖珂索脑死亡之后再生仍保留有部分记忆——可以在自身进行"个体进化"，转变 DNA 形态，算是拉克西丝的预备状态。

注：①NO.1 Queen 也生有一子，就是那个很有名的"小白熊"。父亲不明。巴兰樹从不剥夺或刻意削弱他的 FATIMA 做为人的权利。

各大骑士团"时装秀"





MAMORU NAGANO'S The Five Star Stories®

独立之章 幼生

小步舞曲

MAMORU NAGANO'S The Five Star Stories®

它们不像两栖类、昆虫类那样“变态”成长，也不像爬行类那样蜕皮，更不像我们这样渐渐成长，而是几乎进化成别的生命体。所以绝不可称之为幼体幼儿幼虫！而是——

幼生！！

Meight Ballanche



全名 Dragon Nature，生存于博斯星，究加最大最高等的生物。生有前腕、后肢各一对，肩骨伸长为主翼一对，垂直尾翼，眉间有长大的利角，六指（趾），主翼下有五枚加速小翼。全长58～90米。鸟羽、兽皮、鱼革、鳄鳞、虫甲、蝠翼……单门单纲单目单科完全独立的生命体系，只有5种5匹存在：

青玉“蓝宝石”龙，五龙中最擅飞翔也最美。喜欢“静”。又称“雷龙”，必杀技为“闪电风暴”（Lighting Blast）。

黑色“墨玉”龙，又称“黑龙”或“太空龙”，全身黑色金属光泽、独角，喜欢“依丝特”。擅潜水或遨游太空。

绿色“翠玉”龙，又称“地龙”，叉角有如音叉般能发出特殊音波。

金龙，又称“羽龙”，全身上下都很值钱——“会飞的金块”。

LED DRAGON，最强 DRAGON，白底红纹，尾分叉。必杀技“诺瓦风暴”——超新星火焰，威力比破坏炮还大。

龙类，每数千年本体会消灭，留下一个蛋，孵出“幼生”，由其它生物（主要是人类）来领养，约1000年成熟，精神从七次元飞回肉体。保留前代的知识与技能。究加最美丽、最强、最有智慧的生物——DRAGON！

星团历2992年，卡斯提波。西贝鲁国首相老魔导士帕罗得知LED龙已死，派军队搜寻“生命之水”。正在超低空飞行时，空中要塞与一台空中巴士相撞。苏普正在这辆巴士上，未及逃离，被激光炮穿胸炸死。

虽然天照是死不了的，但这次受创过重，恐怕在恢复之前就先被那些腐食动物吃掉了。喂，你们轻点嚼好不好！天照料理全星团，就这一份呐！

咦？什么东西过来了？你们怎么都跑了？（喂！还我鼻子！）哎？那……是什么？

漫泉企鹅？不，不是。哎？有羽的？尾巴尾巴？大大的！明白了，是“大鸡”！

啊，又错了！（苏普生物课大约是“E”。）

是“幼生”啦！手里还拿着“生命之水”！这下有救了。不过别高兴得太早，“生命之水”的代价是将这个小东西养大成“龙”。这可绝对不是一件轻松的工作哟！

拥有“完全不好看、完全不强、完全不聪明”三大特点，简直令人毫无办法可想，甚至会在3分50秒内把刚刚教的一切忘得一干二净。此外尚有“末三翻跟斗”、“末三大大”（えらい）、“尾巴拍拍”等种种毫无用处的必杀技，是究加史上最恶最差的生命体。只会讲三句人语：“苏普”、“大姐姐”、“はらへった”（肚子饿饿），不定什么时候又会忘掉（苦笑）。总而言之，“成长之后，将会是天下无敌，史上最强的生命体！”，这一点和那一对超级白痴是一样的……另外，不吃人工合成的食物，这一点和小孔是一样的。





苏普得到了“生命之水”，却将这个小东西仍给阿特洛玻丝[①]养了三百年。不愧是“命运三女神”的老大，这种工作也能干三百年。而工作的报酬是“杀了我”（身为三女神，她可以预知死亡，也包括她自己）。4100年，成长后的末三实践了诺言，释放“超新星火焰”[②]摧毁蒂尔塔·贝伦星。

注：①化名AT，逃走后在博斯星边境小村带领游击队反抗乌斯国压迫。巧遇从乌斯国出逃迷路的加源。两人合开“舒伯特”打败追兵。后来在沙漠中“捡”到末三和受伤的苏普，从此不得安生。3592年，由博斯星来见天照，协助天照的全星大侵攻，成为黄金骑士帕特拉克歇幻象的驾驶FATIMA。骑士是尤庞德拉，4100年被克罗索打败。

②威力大过破坏炮的武器，除了龙类的“电浆风暴”（plasma blast）外，还有7777年后，天照FORTUNE的“你好讨厌，消失吧！”因为已经是全能神，所以可以轻而易举地销毁任何事物，包括星球。与阿拉蕾的“你好”炮作用机理不同。

The Five Star Stories

第四乐章　天空的彼方

漂渺的行板

你的心中，仍充满着对那人的思恋吗？我的女儿拉克西丝啊！
如果是这样，那你就只好踏上那条最艰苦最遥远的旅途……

マイトバランシエ

星团历3225年STANTTO游星接近究加星团——每1500年接近一次都会带来巨大灾难的紫外星。天照大侵攻之3238年，最后的和平努力失败，天照与拉克西丝驾驶KOG亲征卡拉米迪星。

3239年STANTTO游星接近卡拉米迪，如天照所料，古老的行星开始崩坏，各地火山爆发。天照使用强硬手段，将破坏炮打入核心引爆卡拉米迪。然而拉克西丝与KOG一起被卷入爆炸中，一同飞向时空的彼方……

……6787年，拉克西丝到达奥林帕斯星，这个星球的文明比究加还要先进，人们爱好和平，从不制造武器。所以，在遭到邪恶的巴克莱人的侵略时，毫无还手之力。拉克西丝在这里遇上两种电子生化兽——克菲尔和曼弟寇尔，威力不在MH之下，是远古已消失的文明遗留下来的。奥林帕斯人不会使用他们。拉克西丝惯于开MH，可以和他们沟通，于是偕同这群生化兽和奥林帕斯的抵抗组织一起打击侵略者。



▲图中男子为阿波罗，金发女子为帕尔提娜，黑发的是"命运三女神"之拉克西丝，后面的狮身人面兽（不是斯芬克丝）是曼弟寇尔，最高处是克菲尔，风的象征。

……7343年，拉克西丝突然出现在地球——1945年1月的波兰，将K·O·G藏匿于波罗地海，同年4月参加柏林攻防战，5月7日离开北陆军团前往法国。后来与KOG一起长眠于波罗地海。

西元2187年再度醒来，地球在超级电脑Daughter的控制之下，拉克西丝借助シド[①]火星基地的苏尼亚·卡琳（"雅达"同一心灵之异次元投射体）之力返回宇宙……



……7777年，在FORTUNE星，拉克西丝与天照再会（末三的"不良品"DRAGON DROP终于又合二为一了），同年与天照成婚（晚婚的典范）。翌年生下女儿卡莲公主，超人类诞生。天照与4代目罗格纳合体，升天成为天照大神，神迹遍布全宇宙：在泰华太阳星团，击退魔太子ルシファアー，解救了"异界异形的少女"西尔·威丝·维纳斯（2月号海报骑龙的少女）。"这里是4万年后我的子孙将世世代代居住的地方。"另一支究加后裔"小白熊"的后人，新一代剑圣マキシ（莳子）与泰华十曜大权使维纳斯结婚，4万年后，他们的后人U·R·I（尤利西）成为统治泰华的救世主。卡莲公主这时乘K·O·G命运二代出现在泰华人面前。这个时代的MH称MMT，U.R.I的MMT为Demon（邪神）。卡莲则成为MMT维纳斯的主人，与U·R·I成婚共同跻身于全能神之列，来往于过去与未来之间；

星团历2629年，卡莲乘Demon来到亚特拉，见守命运之"契"

……星团历2992年，两人来到空中宫殿，助拉克西丝打退作乱者……

星团历18097年，唯有朱诺星还有人类居住的究加，传说中的FATIMA们成为神，守着究加的末裔……

56亿7千万年后，究加星团东、西、北三个太阳系渐已消亡，剩下一个成为红色巨星的南太阳。未来之神麦特雷亚（慈尊弥勒，救世主、神上之神）披着MMT银色状外壳的拉克西丝，伴随着五星世界的终曲降临……



注：①S.I.D.地球人防御外星人侵略系统的缩写。

The Five Star Stories 余音 The Five Star Stories

无序的快板

首先，向所有坚持不懈地看到这里的读者同志们表示最衷心的感谢，どうもありかどうこざいます！

千万不要走开哦！精彩的还在后面呢！

永野小档案及五星相关资料

永野护(MAMORU NAGANO)，昭和35年(1961)1月21日出生，宝瓶座，A型血，身高1.75米，体重……啊?46公斤?！生于京都府舞鹤市。原来是音乐系学生(五星中很多机械设定往往取材于音响器材，比如EXPANDER(功放)之类，而不是专门的兵器用语)。后来看了《GUNDAM 0079》之后转行画动画。因在サンライス公司担当了TV版动画《重战机エルカイム》(1984)的机械及人物设定而扬名动画界。1985年角川《NEW TYPE》创刊时《五星》已有了雏形，但当时连载的是《FOOL FOR THE CITY》(漫画+小说)，其内容是讲述在近未来的地球，拉克西丝于2187年遇到的苏尼亚·卡琳(表面上是反抗超级电脑，继续从事艺术活动的地球人女性，但实际是Machine Child罗格纳的助手，派往抵抗组织レジスタンス的卧底)。

永野护于1991年1月结婚，新娘是川村万梨阿(声优)。

附：①永野护的动画作品还有：

1.OVA版《重战机エルカイムⅢ》 87.3.28;

2.《デルパワーX 爆发みらくる元气!!》 86.12.21 哥伦比亚公司出品，由知吹爱弓，しげの秀一、芦田丰雄、いのまたむつみ、出渊裕、美树本晴彦与永野护合作。

②《五星》目前已知的周边：

1. 设定资料集1～12;
2. Tales of Joker(大开本单行本)1～12;
3. publishers(制作前线报导);
4. 电气骑士传说(手办总辑);
5. 年因(1986年及各年NEW TYPE年历);
6. Episode Guide(入门必读);
7. 网络游戏(参见《大众软件》伽楼罗之专栏)

The Five Star Stories 最后的话 The Five Star Stories

尾　声

光阴荏冉，转眼间小孔在这张病床上已经渡过了8个月的时光——连"笔会"也没有参加成。(叹)如今秋风萧瑟，窗外"那最后一片叶子落下的时候，我的生命也……"でも"不要总是这个样子嘛！"KING这样说。于是就开始写文章了。"神曲"一词是受了永野音乐出身的启发，并且听上去也总比那个什么"××补完计划"的更恐怖一点吧。(笑)



《五星》在日本可算得上是连载速度最慢、时间最长的一部漫画了。永野大神曾说，他要用一生的时间来画这一部漫画——其细工精作可见一斑。连载十一年间，总编集长换了三届，到现在第一章《命运三女神》96回已经结束，正在刊登第二章《大君主的调律》第5话《シバレース》的系列短篇，时间跨度达两万余年，但中心故事是"魔导大战"，讲述一个与天照有旧仇的魔导士ボスヤスフォート和美尔琳思的较量。以博斯星为舞台的2993年，将有许多"幼齿"人物登场(笑)：有加源的弟子小克里斯汀·碧、爱夏的"小朋友"约翰·汶采勒、ATOLL圣导王朝的孪生小兄妹、穿FATIMA装的少女、洋娃娃一样的依丝特……回想三年前在《卡通城》上看到卡莲和MMT的情景，恍如隔世。

至于5月号上的《CLAMP》一文刊登之后——到现在KING还没把稿费给我！(捶?锤?)听到两种截然相反的回响，毕竟在GAME杂志上登非攻略性文章是颇有些风险的。初写《五星·神曲》时，各种言论听了不少："五星是什么?""没听说过！""不会有十个人看的！""纯粹是为颓废的资产阶级逃避现实主义大唱赞歌"云云。(倒)

无论如何，《五星·神曲》总算是完完整整摆在大家面前了，至少是"空想社会主义"吧(笑)。相信在看过《五星·神曲》之后，玩家再玩与《五星》相关的GAME或者看到单行本时(一定会出的！)，会倍加轻松愉快。欢迎多多来信，共同探讨五星"学术问题"(笑)。

Special Thanks to：雪鹰さま、童礼军先生、强兄和KING，仅凭小孔个人之力是决不可能完成这次诠释《五星》的工作的。感谢大家的支持、鼓励与关心，再次感谢。

医院的生活已颇为习惯，发烧的时候就将冰块放在头顶。只是八个月没有解剖尸体实在手痒得很。(笑)偷不到尸体就只好去买只兔子来过过瘾了。喂！"冰冰"回来！我没说你啊！——"冰冰"是小孔在医院里养的小白兔，走失。(悲)

环顾业界市场，唯有"电子游戏与电脑游戏"仍坚持注视着GAME窗外精彩的世界，坚持带给玩家全方位的娱乐资讯，可以说，也唯有"电子游戏与电脑游戏"才具有这样的实力与魅力，可敬可叹！

《五星》是必须用心去读的作品，其精妙之所在往往需再三品味才能体会得到。看过《五星·神曲》并不会降低读此书的新鲜感，无论大家对《五星》有过多少接触，相信本文都会帮助你更好地欣赏"五星世界"的动人之处。

编者：因资料有限，文中部分图片清晰度欠佳，谨向作者及广大读者致歉。

王者之书
~格斗GAME的世界

文/BLUE

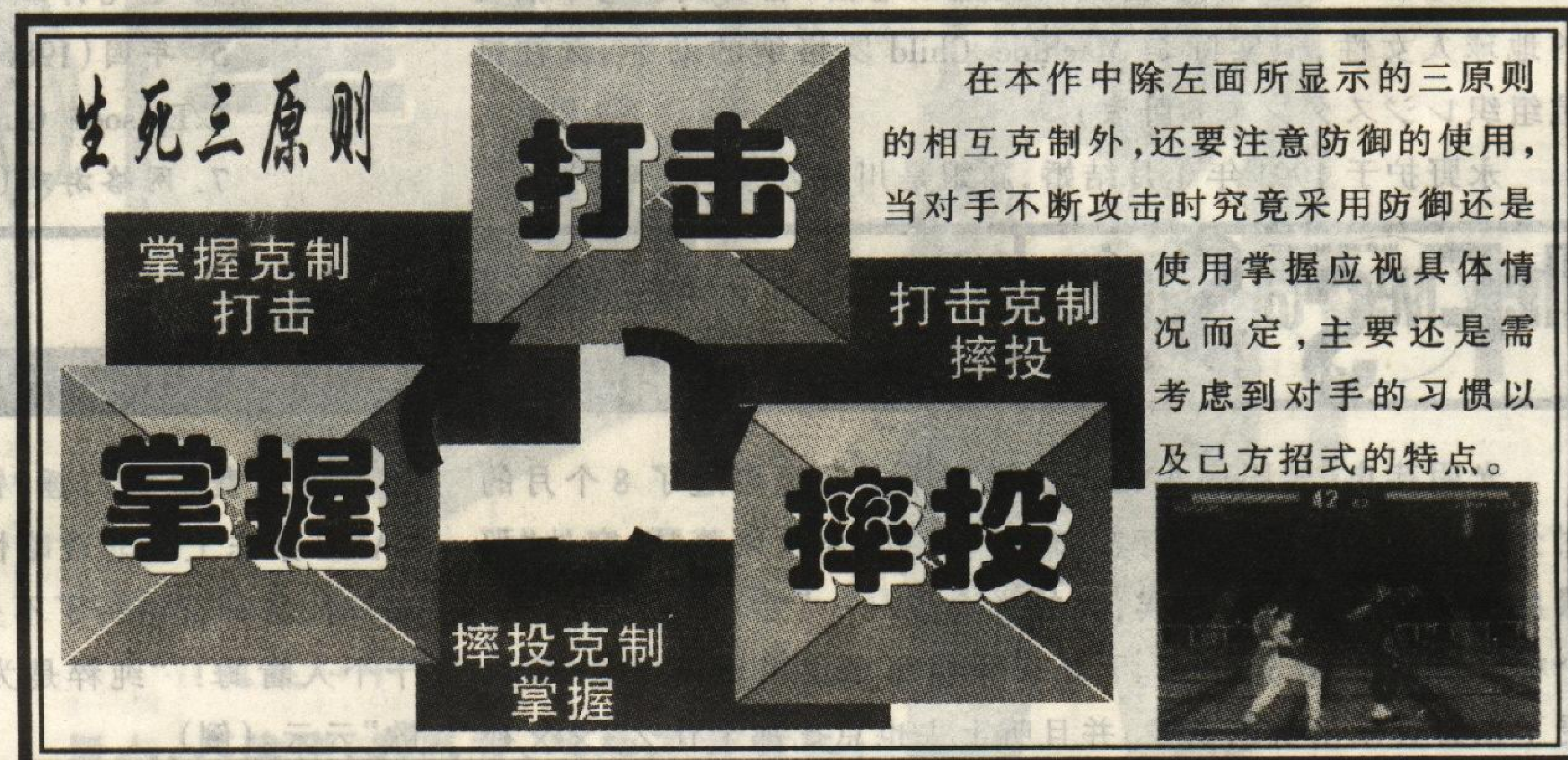


机种:SS	类型:对战 ACT	厂商:TECMO	媒体:CD-ROM

1 理解并把握三种法则之间的关系

《死或生》的世界,是由打击、摔投、掌握(HOLD)三种要素构成的,其系统的根本便是这三种要素的相生相克,玩者可从下面的关系图中了解这一事实。

本游戏也有着与其他格斗游戏不同的系统,这就是"防御掌握"(以下简称 DH)和"攻击掌握"(以下简称 OH)。其中,OH 属于动作比较慢的打击技,但破坏力相当高。本作中由投技可派生出很多变化,这也是需要玩者认真掌握的。



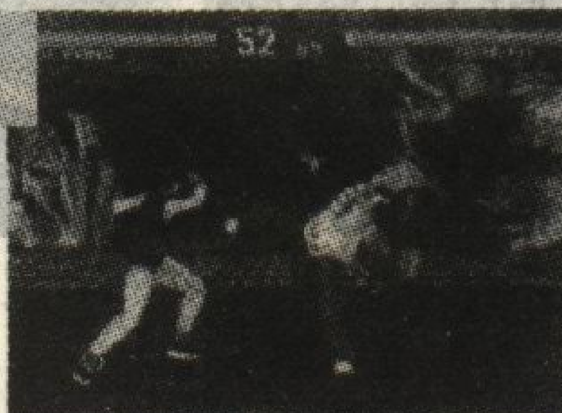
在本作中除左面所显示的三原则的相互克制外,还要注意防御的使用,当对手不断攻击时究竟采用防御还是使用掌握应视具体情况而定,主要还是需考虑到对手的习惯以及己方招式的特点。

"防御掌握"成功后的攻防

可以破坏对方打击技的 DH 是非常重要的技巧,但是它如果没能成功便会出现相当长的硬直时间,令对手有机可乘。在游戏中许多角色持有强力的大技,如果被打中的话甚至会扣掉一半体力,此时如果能有效的使用 DH 便可避免这种伤害,当然这仍需要对时间的合理把握和对对手招术的准确判断。

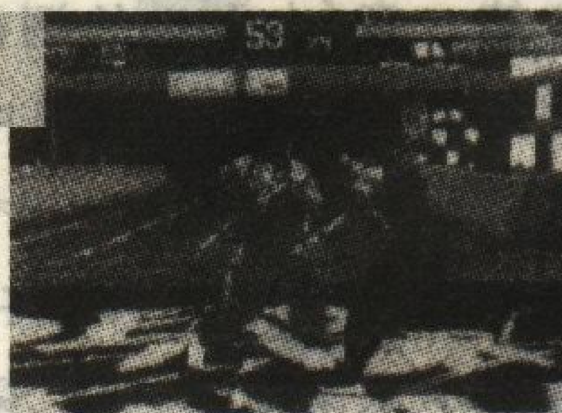
DH 的效果可以分为三种,下面我们便分别对其进行介绍。

使对方硬直的 DH



这是可使对手出现较长硬直时间的 DH,在破坏了对手的攻击后,DH 会令其暂时无法动弹,然后便可使用破坏力大的连续技、大技或 OH 来痛殴对手。

给予对手伤害的 DH



这是重视打击技的角色所特有的 DH,它有着与攻击一样的效果。和其它种类的 DH 一样,它也是先破坏对手的攻击,然后先发制人,选择有利的技巧来争取主动。

令对手体势崩坏的 DH



这种 DH 的作用在于为自己的攻击创造机会,当对手的体势被 DH 破坏后,我方便可利用强力的投技、OH 等来狙击,甚至会有机会使用平常基本不可能使用的背后摔投技。

2 基本系统的应用

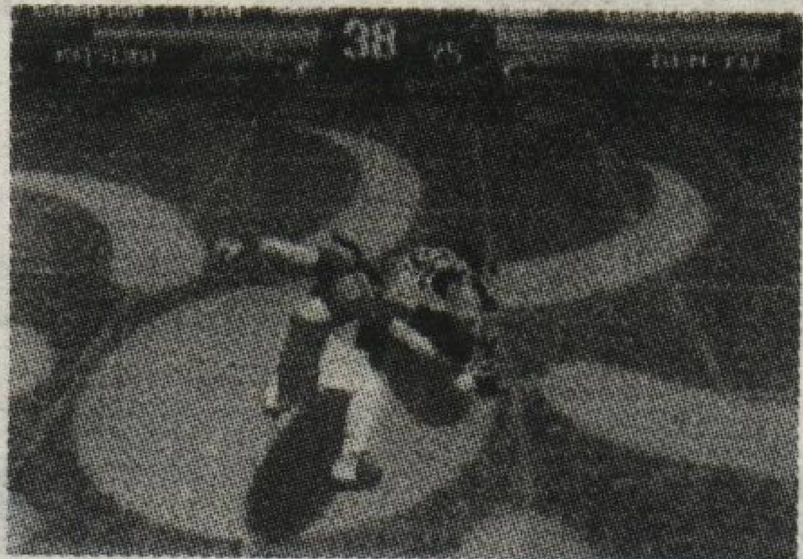
除上面介绍的三个法则以外，本作还存在一些其它的基本系统，"受身"便是一例。尤其是在危险场地中，"受身"可以摆脱被炸弹炸伤的噩运。其指令为H+P+K，但输入的时机一定要掌握好：必须是在角色即将落地的一瞬间。再有如不断连打H+P+K，"受身"也不会出现。

如被对方以"掌握"系的技巧控制后，也可利用受身来摆脱，其指令亦为看准时机按H+P+K，连打也是不可以的。



摆脱"掌握"的活用

本作中不光通常投(H+P)可以拆解，其它的投技也是可以被拆解的，其方法便是与对方同时输入H+P的指令。但是，对于那些指令投技及多段关节技要想摆脱便不是那么容易了，但方法还是有的，除了隼的"升雷掌→镰鼬→饭纲落"以外，大部分上述技巧均可用H+P+K来拆解，不过对于不同招术指令输入的时间也需不同，所以想完全掌握恐怕相当困难。



自动2择的有效利用

以←↙↓↘→P这一指令投来攻击的场合，因与对手所处的距离不同，有可能会变成上段拳。其实，这也并不是一件坏事，虽然投技失败，但却因上段拳的攻击而不会留下太大破绽，因此具有很高的利用价值。持有下段投的角色也是这样，当投技失败后会变为下段拳，这种自动产生的2择攻击可以说是一种"体贴"玩者的设计。



3 基本战术考察

在《死或生》中，下段攻击多以下段拳为主，其后会产生中段攻击与投技或OH的2择攻击。开始时，玩者可用频繁的中段攻击吸引对手注意力，诱使其产生使用DH来破坏攻击的想法或一味的采用防守，这时便可用投技或OH来对付他，这可以说是所有角色共通的基本战术。

下段拳产生的2择攻击

下段拳

基本的选择

产生中段意识

中段攻击



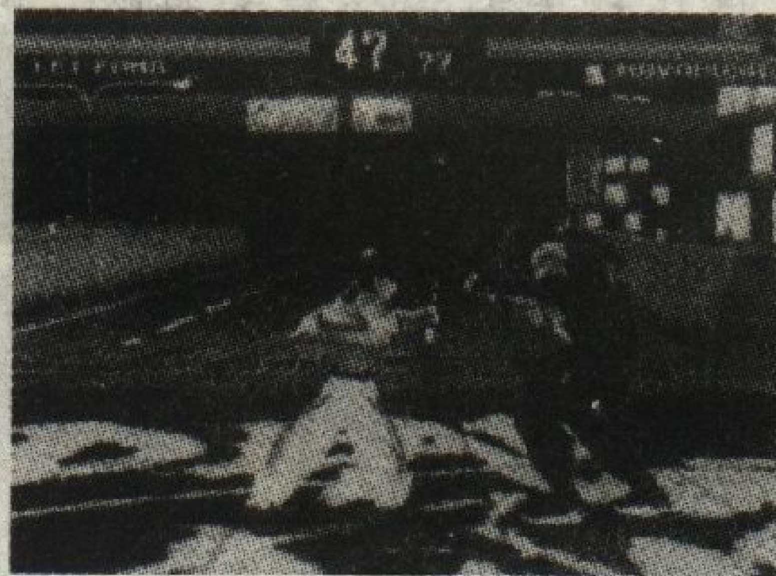
投或OH



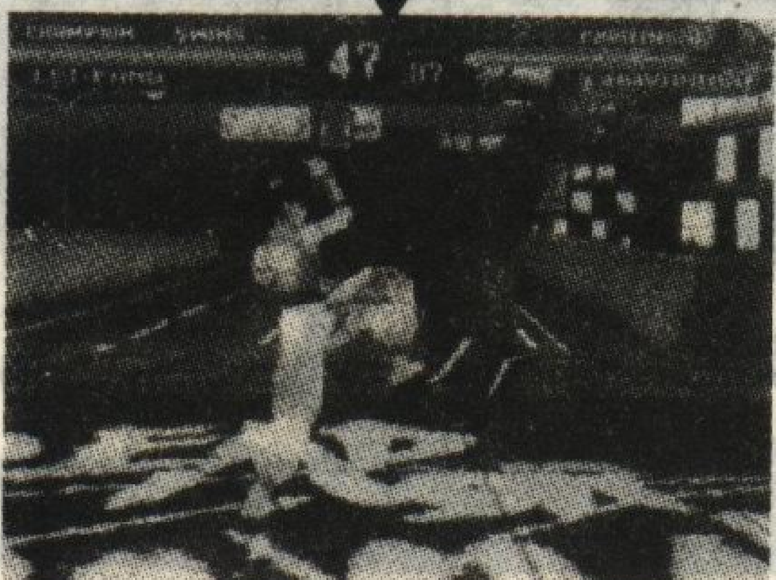
▲这种2择攻击在后面我们分析每个人物的时候还会提到。

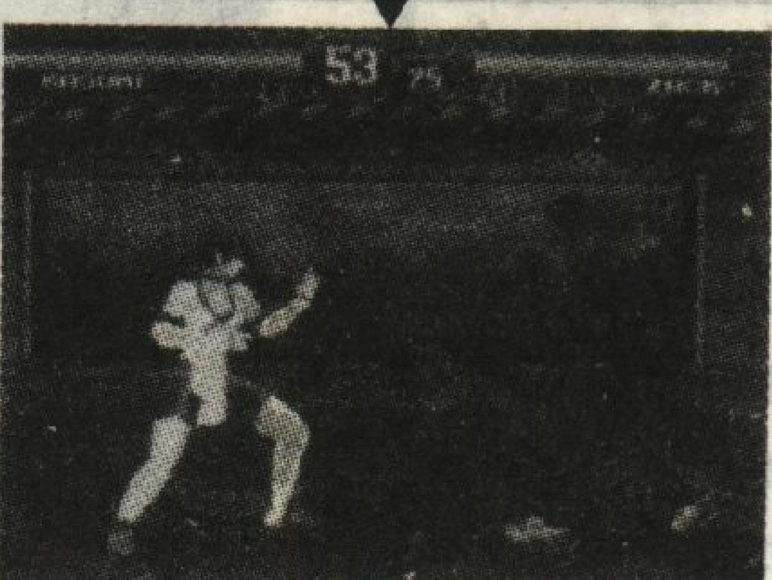
小技与大技的应用

本作中有许多小技在攻击对手后可令其浮空，这时便可趁其处于这种无法防备的状态时进行追打，因此这种组合是给对手造成伤害的有效手段。而大技虽攻击力强，但使出后硬直时间长，虽击中对手可产生可观的效果，但如果失败便会令自己被动。









注意危险地带

在《死或生》中，每个场地四周都有被称为"危险地带"的区域，如果角色在这上面被打倒的话，便会被炸飞起来，自己的体力不仅会因此而减少，还会给对方造成使用空中追打的机会。但同时，"危险地带"也是有效打击敌人的地点，将敌人吸引过来再施以攻击令其倒地，这样便会为后面的追打创造机会。



霞(かすみ)　二连突是取胜之道

中段攻击的闪光弹与上段攻击的二连突可派生出许多分岐,从而产生多种多样的攻击选择。对于那些善于防守的对手、喜爱使用DH的对手,都可用上、下段的投技或OH来攻击。对付对手的DH,霞的OH可说是必胜的,但要在看清对手DH的情况下才能使用。OH中的霞返可多利用,阳炎与属于背后投的翼狩也是很有效的。

上、下段攻击的变换以及看准对手状况使用的OH都使霞成为一位相当强的角色,是初学者的首选人物之一。

推荐技巧	出招	属性
月轮脚	↖K	中
二连突	PP	上上
残月刀	PPP	上上中
连光弹	PP→P	上上中
连光人袭脚	PP→PK	上上中中
连光虚袭斩	PP→PK↓K	上上中中下
闪光弹	→P	中
闪光人袭脚	→PK	中中
雾刀	↘P	中
白雾	↘PP	中中
迅枪脚	↓↘→K	中
胧	↘↘P+K	上段投
华严圆舞	↓↘→P	上段投
里燕	↓H+P	下段投
霞返	↓↘→H	上段OH



蒂娜(テイナ)　用投技及OH去打击对手

投技与OH都非常强的蒂娜只要发挥好本身的优点,想要取胜是并不困难的。她可用基本的2择攻击攻击对手,2择攻击的始动技为下段拳和エルボー。以下段拳攻击的场合可参照前面所介绍的战术;而以エルボー开始的2择攻击后,可产生アルティメットコンボ这样强力的组合技。エルボー与エルボーハックナックル都可诱使对手进行防御或使用DH,这时使可用上、下段投技或OH来决出胜负。此外,アルテイメットコンボ也可经常趁隙使用。

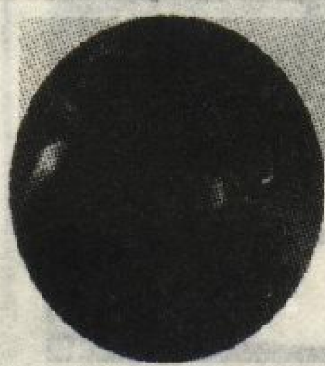
推荐技巧	出招	属性
ジャブストレート	PP	上上
マシンガンミドル	PPK	上上中
エルボー	→P	中
エルボー・バツクナツクル	→PP	中中
アルテイメツトコンボ	→PPK	中中中
スピンナツクルコンボ	→P↙P	中中下
バーテイカルバツクチョツプ	↘P	中
バーテイカルハンマー	↘P←P	中中
ショルダータツクル	←→P	中
ダブルローキツク	↓K↓K	下下
フイツシヤーマンズバスター	←↙↓↘→P	上段投
J・O・サイクロン	↓→P+K	上段投
バースボム	↓H+P	下段投
①ハンマースルー	→H	上段OH
②J・O・S	↓↑H+P	派生



李战(ジヤソ・リー)　热血男儿的象征

隼龙也有着ソニックブロー和ボディーブロ一这样的2择攻击,它可产生出中、下段的攻击变化。而这种派生出的中、下段攻击正是他打击对手的基本策略。对于固守的对手,可用DH来对付。对于投技与OH都相对较弱的李战来说,其攻击自然应以打击系为主体,看准对手的空隙便可用ドラゴン系的强力大技(即名称以ドラゴン打头的招术)攻击。基本上李战是个"一击必杀"类的人物,只要打中对手便可扣掉其大量体力,这也弥补了他的连续技方面的不足。

推荐技巧	出招	属性
キツクアツパー	↗K	中
ソニツクブロー	P↓P	上中
ソニツクアツパー	P↓PP	上中中
コンボロースピンギツク	P↓P↓K	上中下
ドラゴンギヤノン	PPP→P	上上上中
ボディーブロー	→P	中
ボディーアツパー	→PP	中中
ボディーロースピンキツク	→P↓K	中下
スラストキツク	↙K	下
スラストミドルキツク	↙K→K	下中
スラストスピンキツク	↙K↓K	下下
ドラゴンブロー	↓↘→P	上
トラゴンエルボー	P+K	中
ドラゴンナツクル	↓←→P	中
ドラゴンキツク	↓↘→K	强上



隼龙(バヤフサ)　堪称最强的角色

拥有许多怪异招术的隼龙是非常强的,他的升雷掌→镰鼬→饭纲落是本作中唯一不能拆解的多段投技。他在连弹与地扫连脚之后的攻击也有着丰富的选择,基本的2择攻击便是我们前面所介绍过的以下段拳所开始的技巧。隼龙的打击技与投技都很强,打中对手后可造成相当大的伤害,再加上其出招的方式古怪,令人难以判断,所以往往有着奇袭的效果。综合以上的特点,我们说他是本作中最强的角色是一点也不为过的。

推荐技巧	出招	属性
连弹	PP	上上
连刀击	PPP	上上中
破妖雉蹴	←PK	中中
地旋刀	↙P	下
地旋脚	↙P↓K	下下
破邪膝蹴	→K	中
地扫连脚	↙↙K↙K	下下
阵风连击	↙↙K↙K↓K	下下下
升龙脚	↓←K	中
列空洛震牙	↓←PK	中中
①升雷掌	←↙↓↘→H+P+K	上段投
②镰鼬	↓↘→↗↑H+P	派生
③饭网落	←↖↑↗→↘↓H+K	派生
斩首闪	↓H+P	下段投
枪影狩	→H	上段OH



拜曼(バイパソ) 用OH打击对手

拜曼的OH是很强的，因此经常可用它来决定胜负。但也正因如此，拜曼的出招时间就一定要准确掌握，否则如果OH失败的话，便会遭到对手的一连串攻击。在战术方面，应该诱使对手使用DH或进入防御，方法是使用ボディーブロー和ストマッククラッシュ攻击。拜曼的关节技非常丰富不论对手站立、下蹲还是背向，皆可用相应的多段关节技来对付，但因指令繁复所以需多加练习。拜曼在连续技方面比较缺乏，所以战斗中一定要把握住机会。

推荐技巧	出招	属性
マスツシュ	↘P	中
ショルダータツクル	←→P	中
ボディーブロー	→P	中
ストマツクブレイク	→PK	中中
ストマツククラツシュ	→PP	中中
クラツシュレツグスパイク	→PP↓K	中中下
ストームバツクバツクル	PP←P	上上中
ジャイアントアツパー	↓↙←P	中
风车式バツクブリーカー	←↙↓↘→P	上段投
ゴーストバスター	↓H+P	下段投
①轴足切	↓↘→H	上OH
②站立腱固	→↘↓↙←H	派生
③逆片固	←↙↓K	派生
①协固	↘H	下段OH
②手腕逆十字固	↓↙←H	派生



雷芳(レイ・ファソ) 能力平均的角色

打击技、投技、OH、DH等技巧都很全面且性能都很出众的雷芳是位很容易使用的角色。基本战术是以高探马开始的2择攻击，其后可接续玉女穿梭与投技或OH，变化丰富。玉女穿梭的作用也是多样的，她除攻击外还可诱使对手使用DH或进行防御，这时雷芳便可用OH来打击对手。下段拳开始的2择攻击也可配合使用，这会使效果倍增。雷芳的连续技有很多，在对手被打至浮空后便可用其进行追打，但究竟能命中多少发，还要看玩者对招术性能的掌握。

推荐技巧	出招	属性
七寸靠	←→P	中
金鸡独立	P+K	中
肘击	→P	中
连肘击	→PK	中中
高探马	PP	上上
玉女穿梭	PP→P	上上中
连环金鸡独立	PP→PK	上上中中
青龙双按	P↘P→P	上中中
单鞭·穿宫腿	PPK	上上中
单鞭·穿宫连腿	PKK↓K	上上中下
里拧臂摔	↓↙←P	上段投
楼膝拗步	→→H	上段OH
①挑手打胸	↓↘→H	上段OH
②太公钓鱼	↘↓↙←H+P	派生
③连·太公钓鱼	→→H+P+K	派生



扎克(ザック) 要看清对手的DH

扎克的攻击大部分属于上、中段，因此便很容易受到对手DH的狙击，这可以说是其弱点所在。但是，如果能善于利用对手喜爱使用DH的特点，也不难变弱点为优点，从而迅速的达到胜利的目的。在连续使用中段攻击的过程中，可以吸引对手的注意力，其连击并不一定要使完为止，一旦发现对手要使用DH，便可中断连续技而改用摔投技或OH来攻击。扎克的摔投技和OH伤害度是比较低的，因此战斗可能会比较慢长。

推荐技巧	出招	属性
ライジングヒールキック	↑K	中
ディー・ソーク・トロン	→P	中
エルボーキック	→PK	中中
エルボータブルキック	→PKK	中中中
インフェルノラッシュ	→PKKK	中中中中
ジャブストレート	PP	上上
バルカンミドルキック	PPK	上上中
ダンシングラッシュ	PPKK	上上中中
バルカンローキーク	PP↓K	上上下
ロースピンラッシュ	PP↓K↓K	上上下下
バルカンエッジ	PP→P	上上中
デビルスラッシュ	PP→PP	上上中中
ヘルスマッシュ	↘P↘P	中中
ヘブンスマッシュ	↘P↘P↘P	中中中
ツイスターアッパー	↓↘→H+P+K	中



元福(ゲソ・フー) 也是以中段攻击为主

元福打击技的距离都比较小，因此只有在近身时才能发挥出真正的实力。近身时其攻击多偏重于中段，而且许多技巧的速度比较慢，因而常遭到对手的DH攻击。但是，如在近身时看破对手的DH，便能趁机使用投技和OH。当然，他的OH较弱，投技所能给对手造成的伤害也较小。不过元福的连续技很多，只要能够有效掌握出招的时机，便能给对手一连串的伤害，甚至再将其打至空中时仍能不断追打。所以，元福是属于那种难以掌握的角色。

推荐技巧	出招	属性
丹凤朝阳	↘P	中
丹凤朝阳·虎蹲山	↘PP	中中
盘肘	→P	中
盘肘·丹凤朝阳	→PP	中中
坏抱顽石	←P	中
坏抱顽石·鹰促把	←PP	中中
坏抱顽石·双推把	←P→P	中中
坏抱顽石·双推把·双把	←P→P·P+K	中中中
乌牛摆头	↙→P	中
七寸腿	↙K	下
七寸腿·乌牛摆头	↙K·↙→P	下中
前扫腿	↓H+K	下
十字里横	H+P	上段投
硬开三皇锁	←↓↙P	上段投
楸腿	→←H	上OH

4 游戏中的隐藏要素大公开

最终 BOSS 的使用方法

本游戏中的最终 BOSS 雷顿(ライドウ)也是可以使用的,其方法为:不论任何难度、不论接关与否,在体力槽没有调成 NO LIMIT 状态的情况下,使用全部 8 个人物爆机,这样便能使用这位超强的人物。





使用这样的人物真是痛快呀!

技名	指令	属性
○跳攻击技		
进空掌	(前跳中)P	中
进空蹴	(前跳中)K	中
进击掌	(前跳着地际)P	中
进刺蹴	(前跳着地际)K	中
留空掌	(上跳中)P	中
留空蹴	(上跳中)K	中
留击掌	(上跳着地际)P	中
留刺蹴	(上跳着地际)K	中
退击掌	(后跳着地际)P	中
退刺蹴	(后跳着地际)K	中
○DOWN 攻击技		
奈落突き	↑P	DOWN 攻击
ストンピング	↘K	DOWN 攻击
○固有打击技		
スマッシユフック	↗P	中
バックフック	↑P	上
日轮脚	↗K	中
破幻蹴	↑K	上
月轮脚	↖K	中
ヒーハンマー	←K	中
地旋刀	↙P	下
レッグスパイク	↙K	下
①(上段正拳突き)	P	上
①翻身单鞭	↖P	中
②正拳・上段蹴り	PK	上上
②连弹	PP	上上
③升连弹	PPK	(上上)中
③连刀击	PPP	(上上)中

技名	指令	属性
③空旋斩根	PP←P	(上上)中
④灭鬼雉き蹴り	PP←PK	(上上)中
①(闪天脚)	K	上
②连天脚	KK	上上
②连地脚	K↓K	上下
①ボディブロー	→P	中
②ストマッククラッシユ	→PP	(中中)
③クラッシユヒールハンマー	→PP←K	(中中)中
③クラッシユレッグスパイク	→PP↓K	(中中)下
①アッパー	↘P	中
②ヘルスマッシユ	↘P↘P	(中中)
③ヘブンスマッシユ	↘P↘P↘P	(中中)中
①空旋刀	←P	中
②空震击	→P←P	中中
②破妖雉き蹴り	→PK	中中
①ジヤンバングニーバット	→K	中
②ニーハンマー	←K↘P	中中
①弹腿	↘K	中
②蛇出洞	↘KP	中中
トラースキック	(起身时)K	上
スマッシユ	↘P	中
雷震击	→→P	中
ショルダータックル	←→P	中
テビルスアッパー	↘↘P	中
地滑り	→→K	下
苍空新刀	P+K	上
双把	→P+K	中
ローリングソバット	H+K	上
スライディング	↓H+K	下

技名	指令	属性
○投技		
十字络み	H+P	上段投
フランケンシユタイナー	↓↘→H+K	上段投
胧	↘↘P+K	上段投
硬开三皇锁	←↓↙P	上段投
风车式(ハッゲプリーガー	←↙↓↘→P	上段投
天崩阵雷卫	↓↘→←→P+K	上段投
ジヤパニーズオーシヤンボム	(敌下蹲时)↘M+P+K	上段投
裹投げ	(在敌背后时)H+P	上段投
○OH		
テイーカウコーン	→H	上段 OH
幻影	→→H	上段 OH
①ヘッドロック	↓↘→H	上段 OH
	(前跳中)H	
	(上跳中)H	
	(后跳中)H	
②ブルドッキングヘッドロック	ヘッドロック中に←←H	派生
裂空迅雷杀	→↙↓↘←H	上段 OH
ニーボンハー	(敌下蹲时)↘H	下段 OH
	(…)(前跳中)↓H	
	(…)(上跳中)↓H	
	(…)(后跳中)↓H	
ショートキヤノン	(在敌背后时)→H	上段 OH
上步靠	(在敌背后时)→→H	上段 OH
	(在敌背后时)↓↘→H	
①スリーバーホールド	(在敌背后时)→↙↓↘←H	上段 OH
②スイングスリーバー	(スリーパホールド中)→↘↓↙←H	派生
バーストニードル	(敌人下蹲并在其背后时)↘H	下段 OH

隐藏的服装

本游戏中每位人物都有其隐藏的服装,这些服装需要玩者在街机模式中多次爆机才可看到,而游戏的难度应设定在 NORMAL 或以上。

以下我们会分别介绍每位角色可出现的服装:

霞:水手服(4、5、6P)、兔子服装(7P)、背带裤(8、9P)

雷芳:工作服(4、5P)、AC 版服装(6P)、朋克服(7P)、泳装(8、9P)

蒂娜:牛仔服(6、7P)、豹女郎服(4、5P)

隼龙:斗士服(4、5P)

元福:太阳衫(4、5P)

拜曼:潜水服(4、5P)

扎克:银色紧身服(4、5P)

李战:西装(4、5P)



重放时的 VRT 模式

在 KO 时按 A+C 键,当重放时则按↘,这样便可进入 VRT 模式,在这种模式中可按 B 键来欣赏最后一击。



危险模式

人物选择画面时,按住 L+R 键来决定使用的人物,这样在战斗时整个场地都会变为危险地带,倒地便会引起爆炸。



选择胜利姿式

在胜利后的重放时,按 A+B 或 B+C 或 A+B+C,便可选择相应的胜利姿式,相信这一设计会为大家增加不少乐趣。





侍魂 4
~天草降临

机种:SS	类型:对战 ACT
厂商:SNK	媒体:CD-ROM

初学者也可简单使用的对 COM 战术

这里是对 COM 的两种战术的介绍,几乎对所有角色都可共用,是那些急于想见到结尾的玩者快速通关的重宝。当然,如果你想培养并发展自己喜爱的角色,只局限于这种程度是远远不够的。

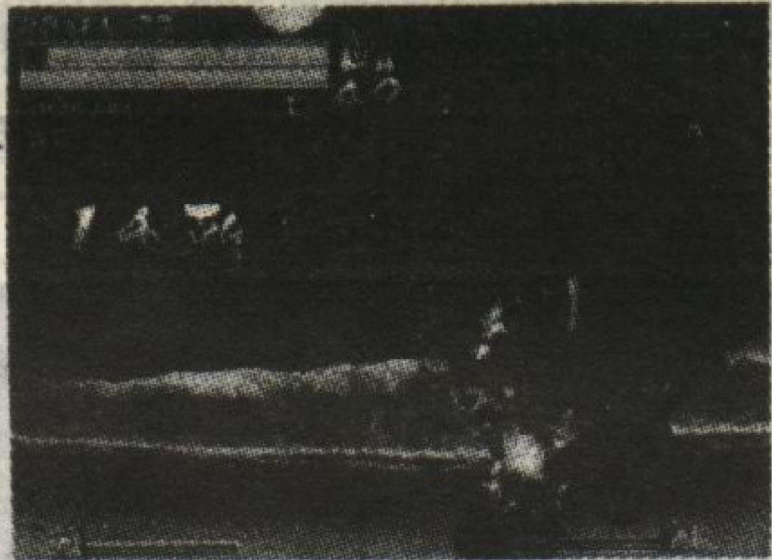
到第 3 位对手都可通用的重斩战术

在前半段的战斗中,第 1~4 位 COM 角色基本上都是不太懂得防御的,所以只要一直使用威力强劲的技巧(重斩、武器击飞必杀技等)连续攻击,那么便可轻易将其击倒。此外,想要掌握 14 连斩的初学者也可借此机会放心的练习。



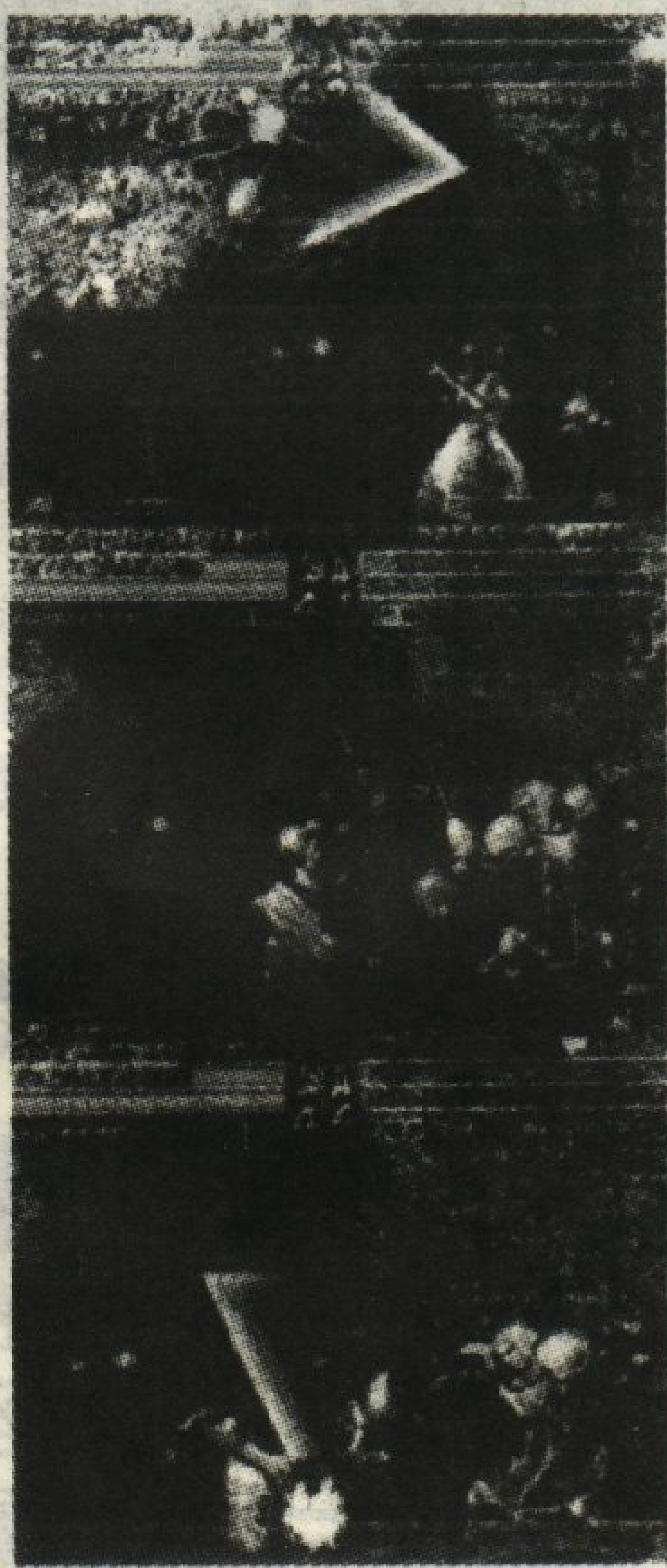
▲有时因距离的限制某些人物也可以用中斩来对敌。

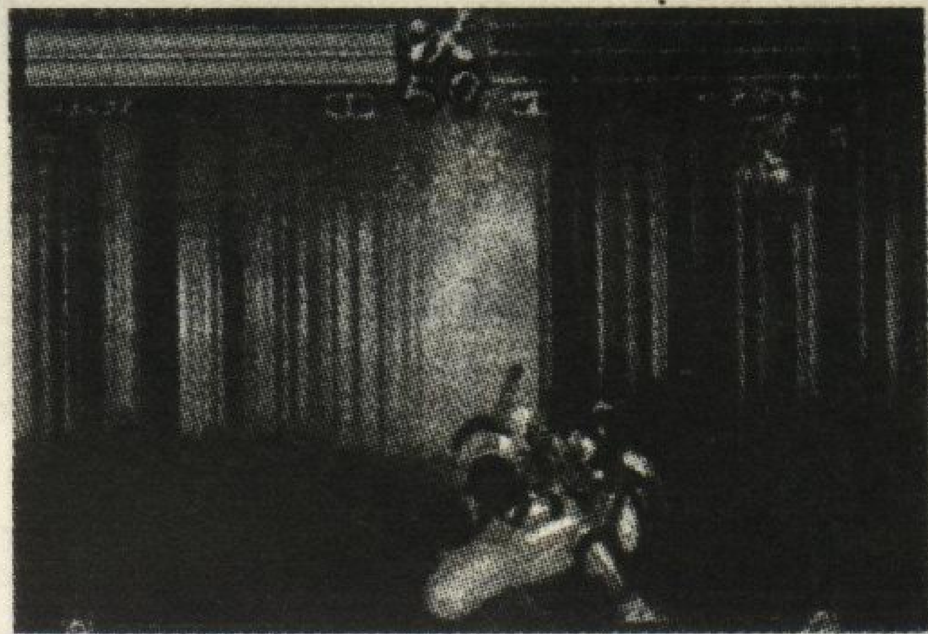




攻击对手破绽的战术

进入后半段的战斗,COM 角色都变得很会防御,所以重斩战术就不会有太大作用了,反过来如你能利用对方喜爱防御的习惯来使用跳前重斩,虽然会空抡,却能够落到对手的身后,而此时对手仍会因采取防御的姿势而来不及转身,这样便可趁机加以攻击;此外,也可利用地面战时短矩离攻击使对方摆出防御姿势,然后再连接长距离技巧。



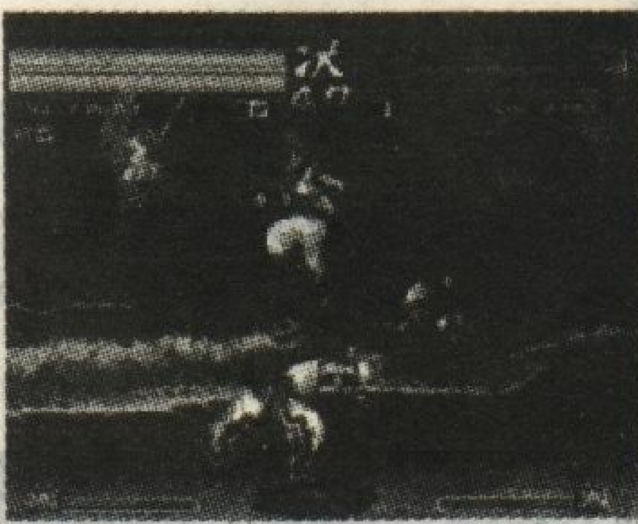


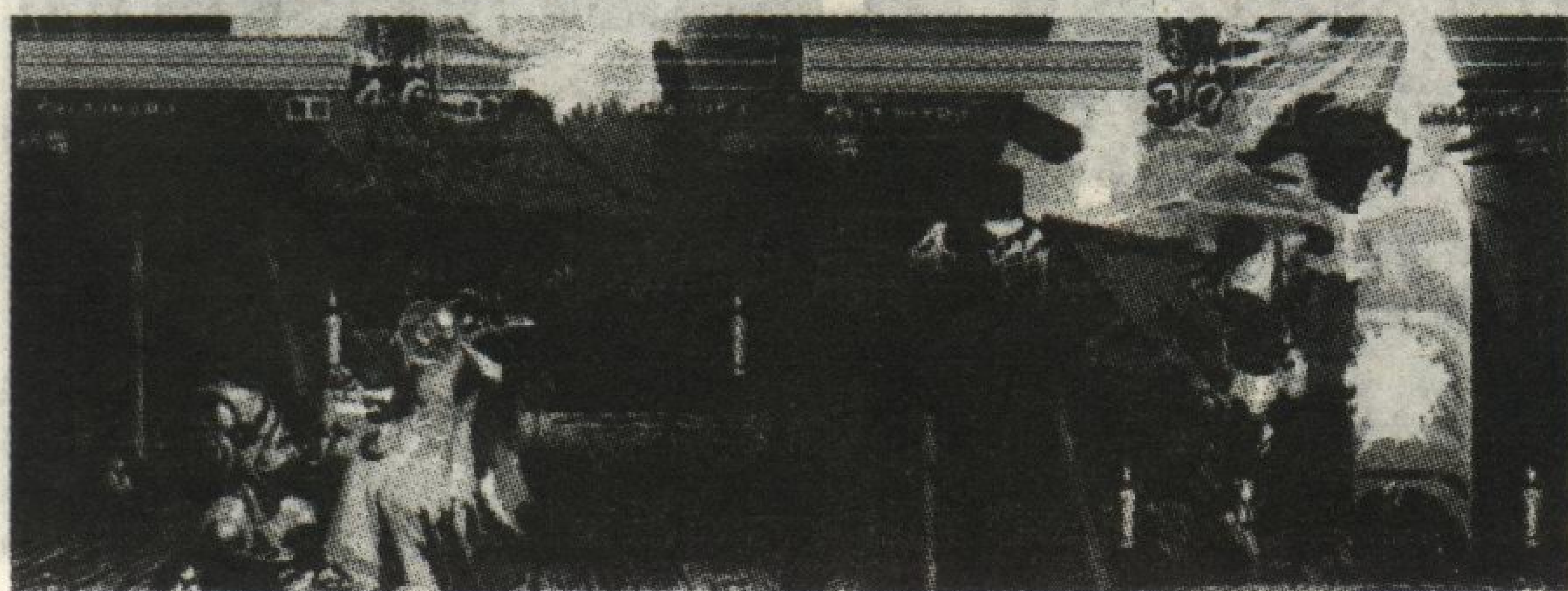
了解并活用本作的独特系统

在前作的基础上增加的新系统如能灵活的使用,不论对人还是对电脑战斗都会非常有利。如果你对"天草降临"的操作系统尚未完全了解,那么便可接着阅读下面的文字,相信会对你有所帮助。

防御破坏的利弊

防御破坏可使对手体势失去平衡,但这一技巧本身是无法给对方造成伤害,所以想使用此技就必须熟练掌握这之后可能连续使出的必杀技,若只会在防御破坏后连接重斩,有时反而会给自己造成破绽。





在必胜时使用一闪

怒气爆发后,可使用的一闪是能够一下斩去对手一行体力的强力大技,但无论成功还是失败,怒槽都会随之消失,这一招也是要看准机会来使用的,盲目的使用"一闪"不但不能有效的打击对手,反而会给自己以后的战斗造成不必要的困难,对于那些急于求胜的玩家来说首先应培养耐性和判断力,而初学者更需要对时间的准确把握。

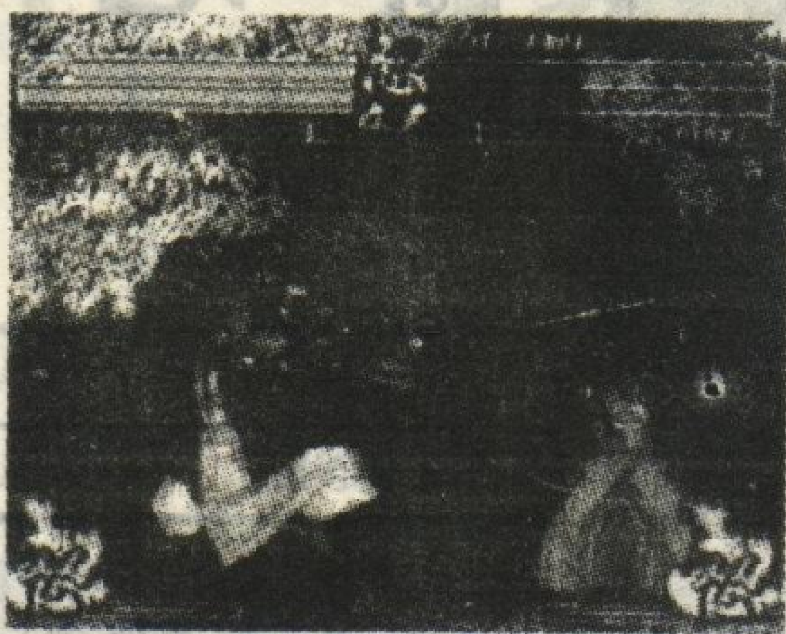
▶▼全部人物都可使用的"一闪"可在关键时刻扭转局面,反败为胜。

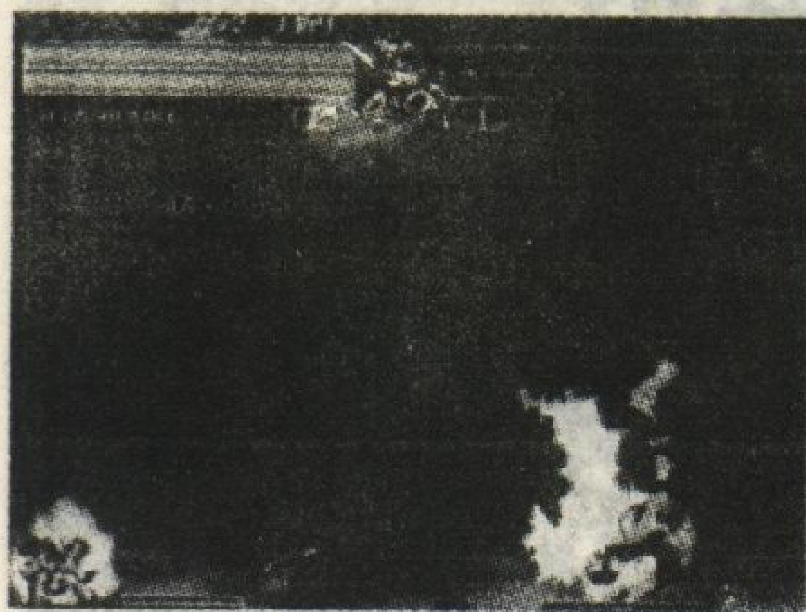


令人精神为之一振的华丽技巧!

注意愤怒时的攻击

在愤怒时，众所周知角色可提升攻击力、可使用武器击飞必杀技以及怒气爆发等。其中武器击飞必杀技在防御破坏时也很容易使用。另外，愤怒时还可产生必杀技击打数目增加、飞行道具在对手防御时增加伤害度等效果。因此，善于利用怒气爆发也可说是高手对战时取胜的关键所在。





▲要充分注意到愤怒时必杀技性质的变化，这样才能有效的打击敌人。

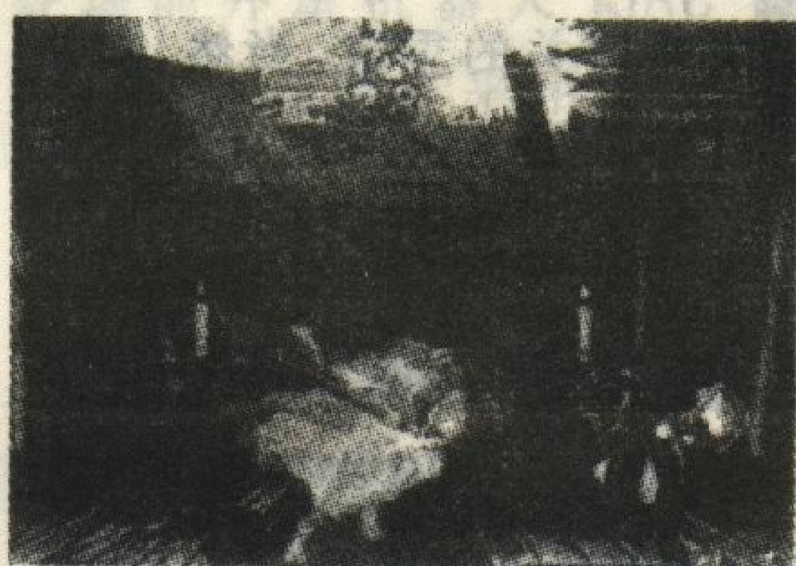


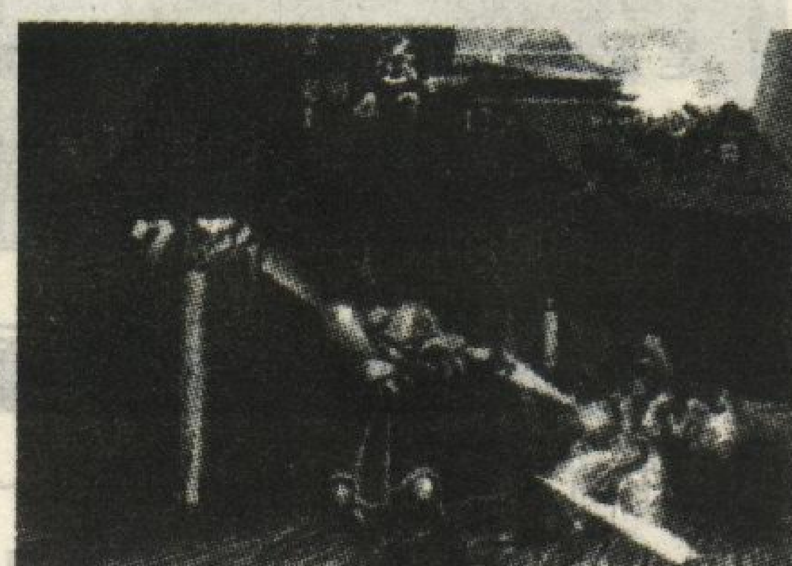
▲在愤怒的时候如果能作出有效的攻击，常可起到一发逆转的作用。

将连斩发挥到极限

本作中连续斩可以说是最难使用的技巧，与一闪不同它不需要怒气爆发便可使用，但使用的时机必须多加注意，基本上其有利点可归纳为以下三项：①可利用通常技抵消；②可用追加指令来增加击打的数目；③击打后几乎不会出现破绽。其中第③是最重要的。只要能确实掌握时机，便可令角色使出连斩→追加输入→通常技→连斩→武器击飞必杀技这样的究极连续攻击。





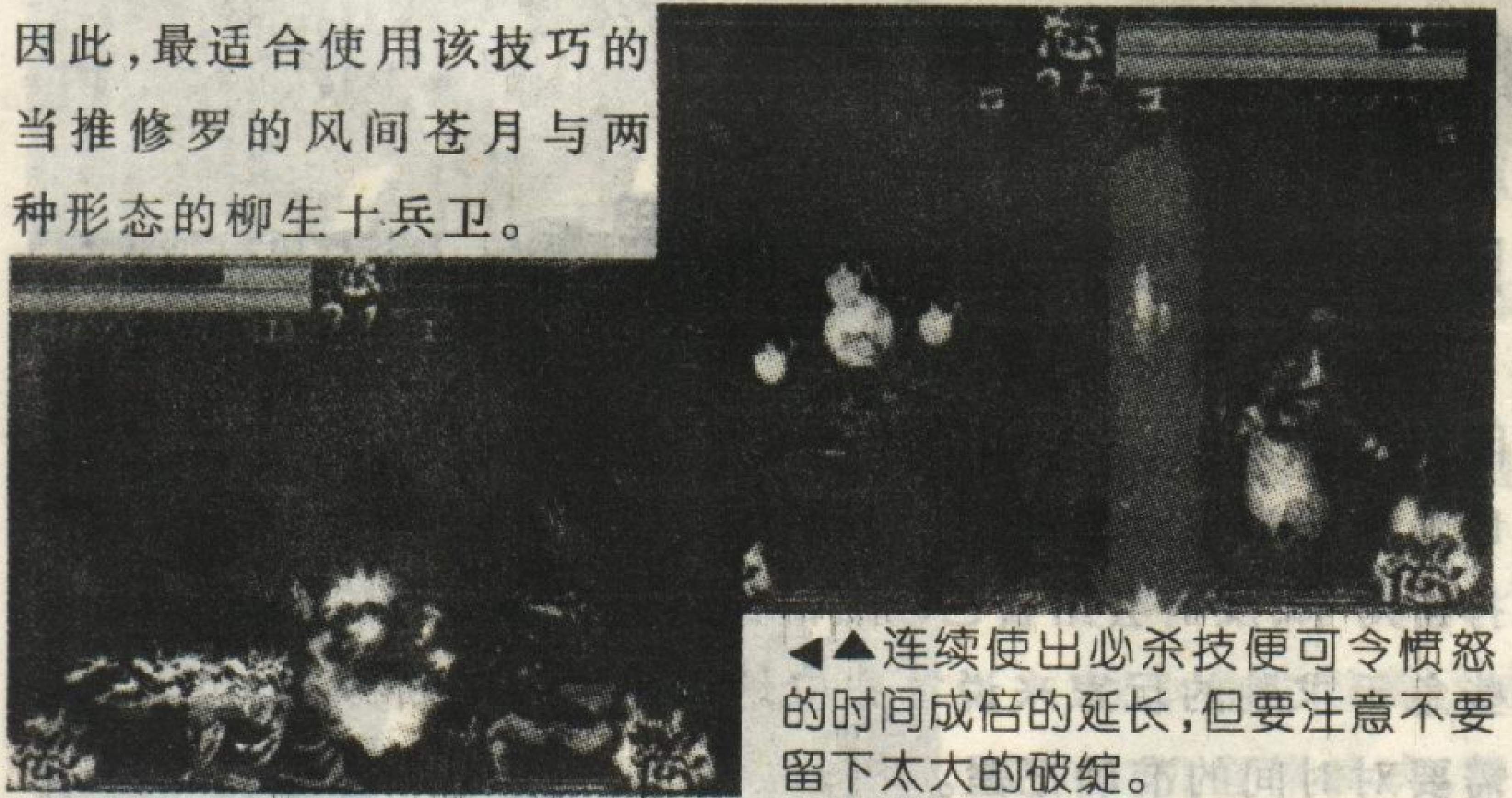


有利的五种技巧

本作除了基本操作以外，还有各种各样的技巧，以下所介绍的便是其中较方便的操作，且指令并不复杂，即使初学者亦可轻松使用。不过，这里的技巧会受到角色自身性能的影响，并非对任何角色都那么有效。

其一　延长愤怒时间

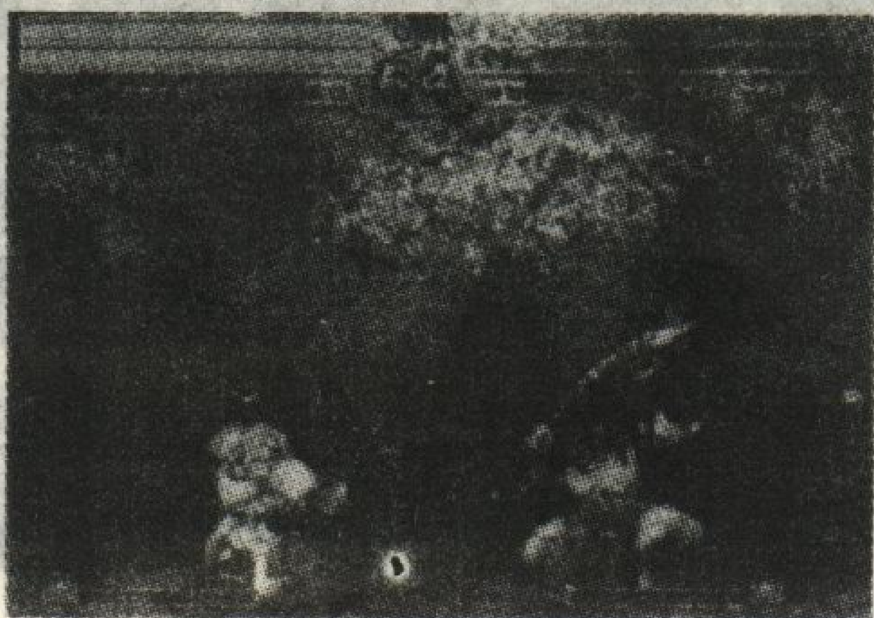
愤怒的时间利用这一技巧是可加以延长的，其方法便是连续使用必杀技及武器击飞必杀技，如果指令不出现错误的话，甚至可以在整个一个回合中保持愤怒状态。但是，若必杀技自身存在破绽而易被对手攻击的话，这一连续使用便毫无意义可言了。因此，最适合使用该技巧的当推修罗的风间苍月与两种形态的柳生十兵卫。



◀▲连续使出必杀技便可令愤怒的时间成倍的延长，但要注意不要留下太大的破绽。

其二　消除跳跃的破绽

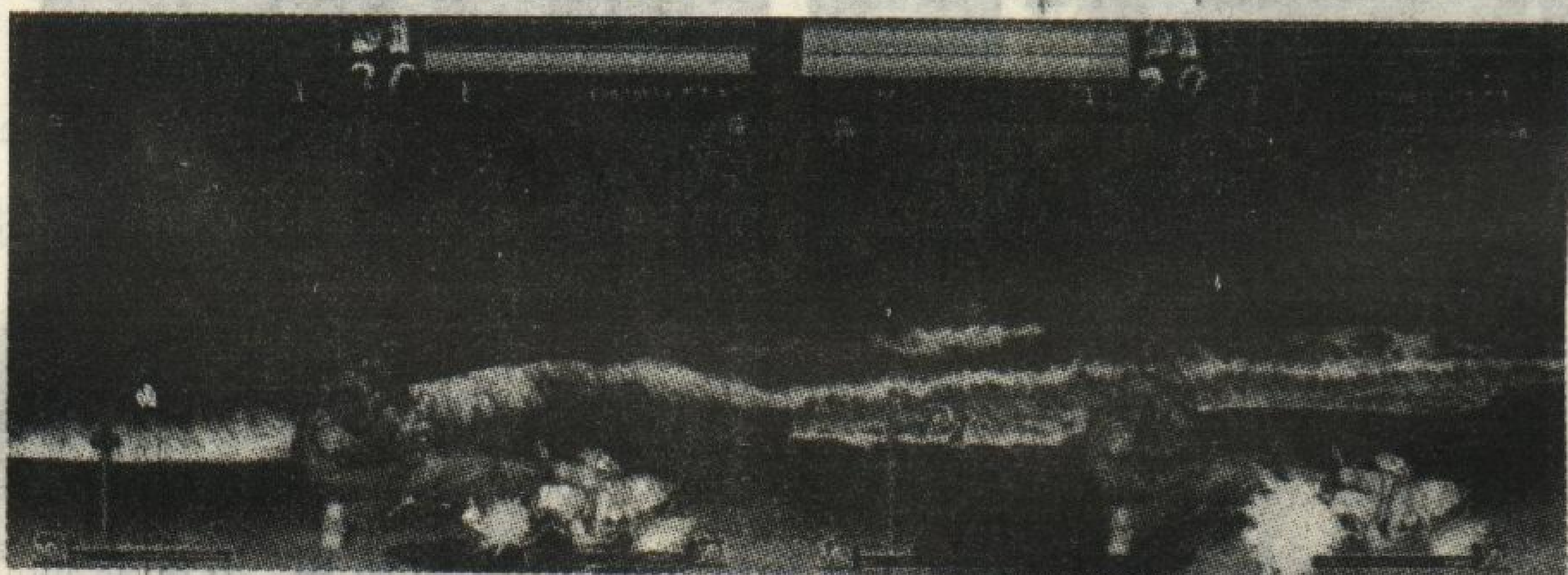
只要玩过"天草降临"便会了解本作中角色跳跃落地后都会出现一下下蹲动作以调整重心，而这一瞬间是无法防御的。但只要在落地的刹那抓住时机以方向键输入→以外的指令、或向对方进行攻击等便可令这一动作不出现。



▶当跳跃着地的时候，因为必然会出现轻微的下蹲动作，所以常会遭到对方的攻击，务必小心呀！

其三　使用追打形成补充伤害

各角色基本都持有两种追打系的技巧，以方向键输入↘+斩键便可使出，在多数场合只要掌握好时间，都可对倒在地上的对手进行不止一次的追打，但因对手也可用快速起身攻击后回避，所以还是不要滥用才好。



其四　连击时要掌握时间

任何一款对战游戏中，使用连续技时都要注意在连击中掌握按键的时间，即便对于高手而言这也是个难度很高的话题，基本上给人以"在解除上一个动作硬直状态的瞬间按键"的印象。在"天草降临"中，由14连斩连接出的必杀技以及防御破坏技等攻击都必须掌握好以上所说的要点。



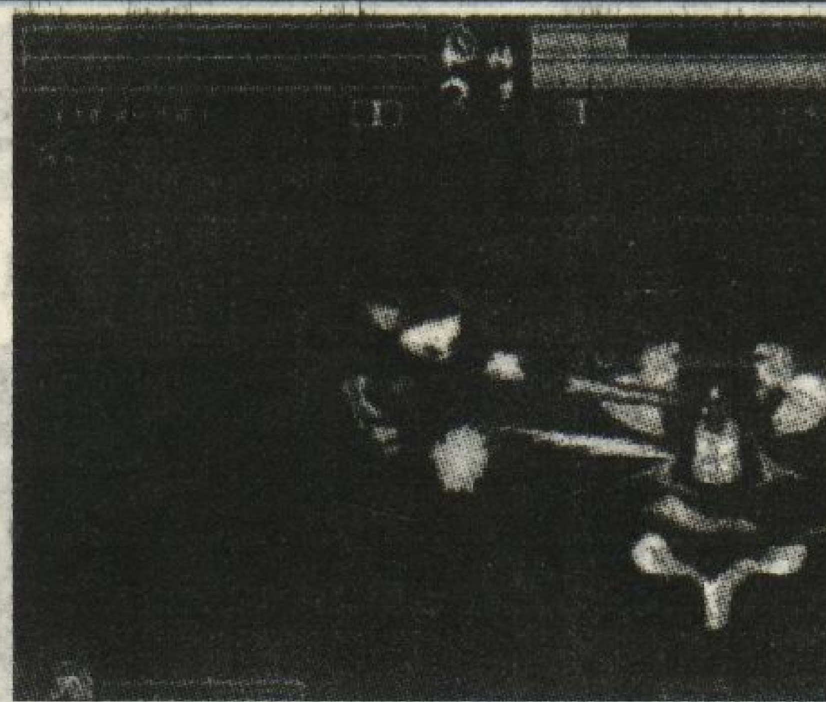
▲准确的输入指令是使连续技成功的关键，这需要平时多加练习。



其五 提前输入必杀技

在"天草降临"中，必杀技的指令是可以在角色受牵制或倒地起身前不能动弹的状态下输入的，以霸王丸为例：在倒地时输入对空技弧月斩的指令，之后连打斩键，在起身时便可出现弧月斩这一必杀技。但是，也要注意到"速度慢的技巧即使使出也会容易被对方击溃"、"无法连接连打系必杀技"等等要点。另外，当被击破防御时输入必杀技的指令，即便遭到对手追击也有可能将其击破，这也是提前输入必杀技的另一意义所在。





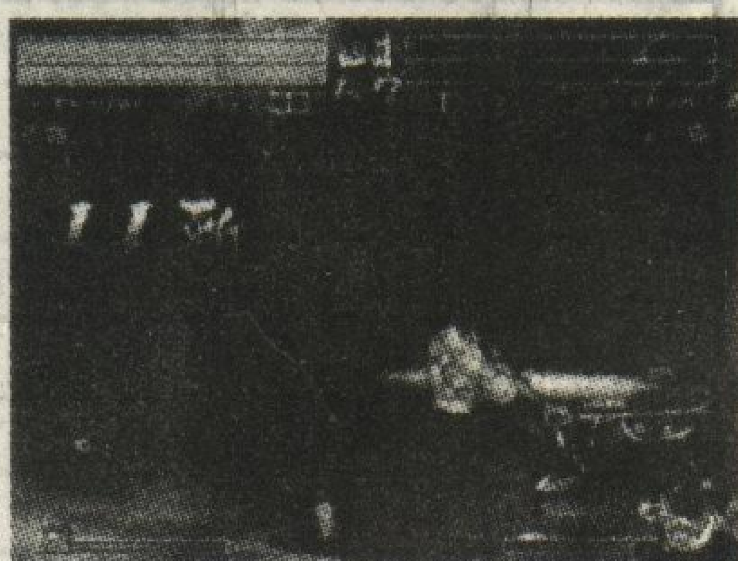
▲因提前输入指令而在起身后突然出现必杀技常可令对手防不胜防。



▶在遭到对方连续攻击的时候，提前输入必杀技指令也有可能会将其进攻破坏掉。

14连斩之后行动的彻底研究

"天草降临"中的14连斩是"侍魂"系列中所独具的系统，而在此基础上是可以发挥出比14连斩更大威力的技巧。另外，要注意14连斩发动之前的引导必杀技，最好是在已击中对手的同时或自己破绽较小时使用，否则很容易遭到还击。



使用特定角色可产生更多变化

多数角色的14连斩的抵消只能在第12或第13斩时进行，但风间火月和莉姆露露两人都可在途中以通常技进行连接，然后再使用特殊必杀技，其变化是多种多样的，有兴趣的玩者不妨自己去试一试。



14连斩后可连接必杀技表

风间　火月(6、10斩)	
共通	愚连脚
修罗	大爆杀
罗刹	六道烈火

风间　苍月(13斩)	
修罗	风月斩
罗刹	水柱波

柳生　十兵卫(12斩)	
共通	水月刀
修罗	ニッ角罗刀

夏洛特　(12斩)	
共通	パワーゲラデーション
修罗	スプラッシュゲラデーション
罗刹	パイオネットラージユケリスクルローズ

塔姆塔姆　(12斩)	
共通	パゲナデオス
修罗	ムーラガプル
罗刹	ムーラムーラ

霸王丸　(12斩)	
共通	弧月斩
修罗	烈震斩、天霸封神斩
罗刹	刚破、天霸断空烈斩

娜可露露　(12斩)	
共通	カムイ　リムセ
修罗	アンヌ　ムツベ、カムイ　ムツベ

莉姆露露　(11、13斩)	
修罗	カムイシトゥキ、コンルノンノ
罗刹	ルプットゥム

加尔福特　(12斩)	
修罗	プラズマブレド
罗刹	プラズマフアクターライトニングスラッシユ

服部　半藏　(12斩)	
共通	爆炎龙
修罗	微尘隐
罗刹	毒龙

千两　狂死郎　(12斩)	
修罗	火炎曲舞、回转曲舞、虾墓地狱
罗刹	跳尾狮子、狂死郎宴舞、血风独乐、血肉の舞

橘　右京　(12斩)	
修罗	胧刀、ささめゆき、ツバメ六连
罗刹	梦想残光霞

牙神　幻十郎(12斩)	
修罗	三连刹、楼华斩、五光斩
罗刹	三空杀、菖蒲、里五光

绯雨　闲丸　(12斩)	
共通	梅雨丹杀阵
修罗	五月雨斩
罗刹	雨流裂杀刃

首斩破沙罗　(3斩)	
修罗	影缝い(特定人物)
罗刹	地刺し(特定人物)

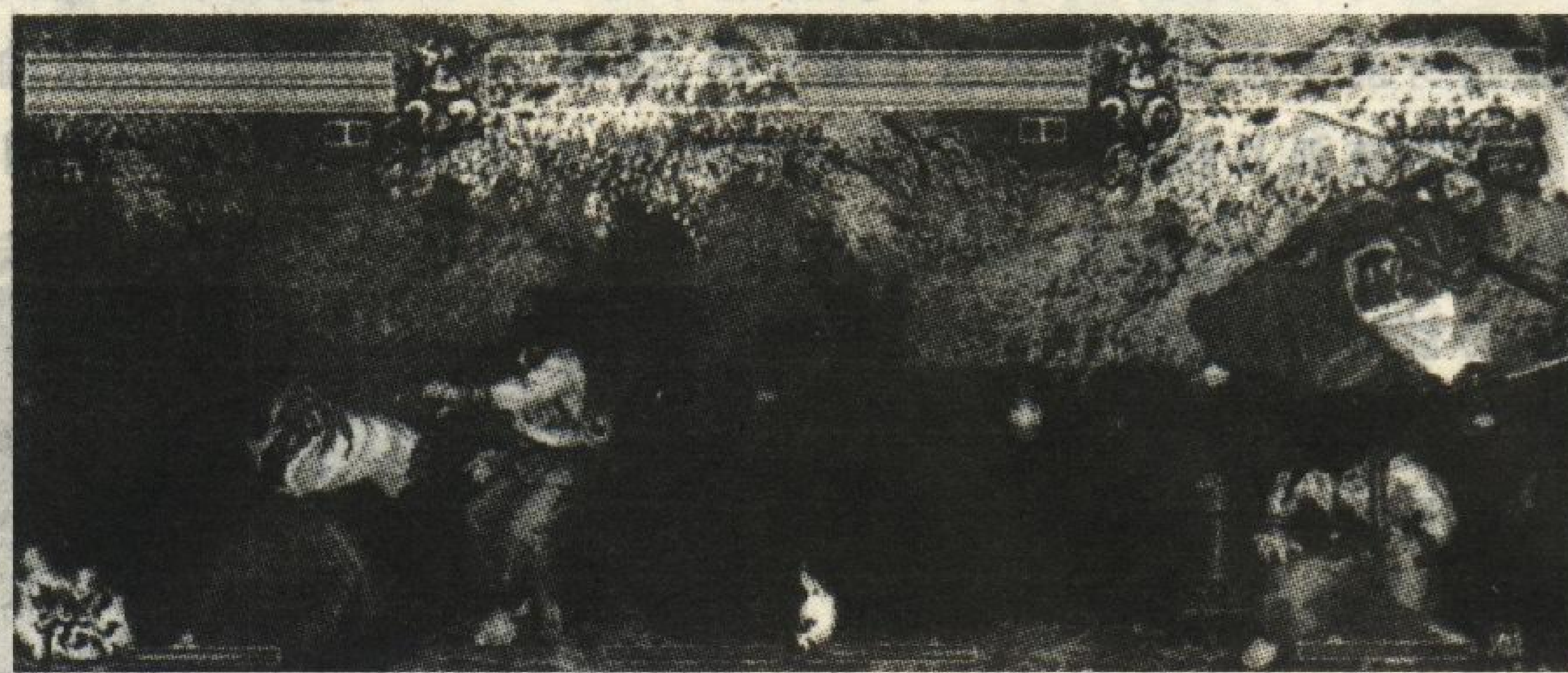
花枫院　骸罗(12斩)	
修罗	かちあげみだれうち拳舞
罗刹	喝！

天草　四郎时贞　(12斩)	
共通	凶冥十杀阵
修罗	瘴气断
罗刹	戒烈掌、冥府魔阵弹

由防御破坏技连接出的技巧大公开

在这里是关于防御破坏技的介绍，总体来说并不算复杂，但防御破坏技本身并不具有破坏力，因此随后连接的技巧极为重要，只有进行有效的组合才能发挥更大的威力。防御破坏技在近距离战以外的两种场合也可使用：①连接前冲使出，对反应迟钝的对手很容易使用；②由小跳斩后使出，对喜爱防守的对手十分有效。





17位人物防御崩坏技后连接的技巧

风间 火月	
共通	站立中斩
修罗	踏前中斩→大爆杀
罗刹	(推引)踏前中斩→六道烈火

风间 苍月	
共通	站立强斩
	14连斩

柳生 十兵卫	
共通	站立中斩→水月刀(弱)
修罗	八相登破

夏洛特	
共通	パウーグラデーシヨン(强)
	站立强斩
	下蹲强斩
	14连斩
修罗	スプラッシユファーント
罗刹	バイオネツトラージユ(弱 or 强)
	リオンランセ
	(打飞)クリスタルロゲズ

塔姆塔姆	
共通	パゲナ・デオス(弱)
	站立强斩
	下蹲强斩
	14连斩

霸王丸	
共通	奥义 弧月斩(强)
	奥义 疾风弧月斩
	秘奥义 天霸封神斩
	奥义 烈震斩(弱 or 强)

娜可露露	
共通	站立中斩
	踏前弱斩→立中斩
	踏前强斩

莉姆露露	
共通	站立强斩
	踏前强斩
罗刹	(推引)ルプシトウム(弱)

加尔福特	
共通	下蹲强斩
	站立中斩

服部 半藏	
共通	站立中斩

千两 狂死郎	
共通	荒事师狂死郎“鬼の舞”
	回转曲舞
	跳尾狮子
罗刹	(打飞)荒事师狂死郎“血肉の舞”
	(打飞)血风独乐
	狂死郎宴舞
	跳尾郎宴舞
	跳尾狮子・乱心

橘 右京	
共通	秘剑ツバメ返し(弱)
	站立强斩
	下蹲强斩
修罗	ツバメ六连
	秘剑 胧刀(弱 or 中)
罗刹	云雀

牙神 幻十郎	
共通	桐霸 光翼刃(强)
	站立中斩
	踏前中斩
修罗	三连杀
罗刹	里五光
	三空杀
	百鬼杀

绯雨 闲丸	
共通	绯刀流 梅雨丹杀阵(强)
	下蹲强斩
	站立中斩
罗刹	绯刀流禁手 雨流裂杀刃

首斩破沙罗	
共通	踏前强斩

花讽院 骸罗	
共通	14连斩
修罗	かちあげ
	つかむぞ~石头
	つかむぞ~尻めく
罗刹	喝！

天草 四郎时贞	
共通	下蹲强斩
	下蹲强斩

名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈·名作大家谈

超级机器人大战F

提到经典的SLG,那么非《超级机器人大战》(以下简称《SRW》)系列莫属了,大家一定不会陌生吧。由于我是一名格斗GAME迷,本来就对RPG、SLG类游戏不太感兴趣,又因为其它各种原因,所以《SRW》的前几集都没有接触过,可算是对其系列一无所知了。但不知为什么,这次SS版的《SRW·F》却使我对它有一种特别的好感(也许是对SEGA更有偏爱吧)。记得早在第8期本栏目中就有了点题,当时我就已经决定要写点文字了,只是无奈发售日一拖再拖,我也没能提笔来抒发自己的情感。

终于,9月25日,BANPRESTO万众瞩目的《SRW·F》发售了,我一颗焦急等待的心也平静了下来。回想起发售前的几个星期,了能顺利地玩好这个游戏,我不知翻看了多少有关《SRW》的资料,从《第一次SRW》到《第四次SRW·S》,无论是SFC版还是PS版,无论是人物还是情节,我细心研究,终于对它有了一定的了解,这为我玩《SRW·F》打下了良好的基础。原来,这次SS版《SRW·F》的情节是继《SRW·EX》之后,与SFC版的《第四次SRW》和PS版的《第四次SRW·S》处于同一世界内的。

两部作品都和《SRW·EX》有着紧密连接的关系。其中《第四次SRW》与《第四次SRW·S》几乎没有什么区别,而《SRW·F》则与前两者有着较大的差异,下面就让我来把主要区别介绍一下吧。

首先,就是在本作中增加了新机体、新情节及新曲。新机体包括了在动画片上轰动的名作——《新世纪EVANGELION》中的三位人气主角,分别驾驶EVA零号机、初号机和二号机的绫波丽、碇真嗣及明日香,还有一些原创机体,如加兹比斯杜,加莱卡、卡里捷度等,他们均成为这次《SRW·F》较吸引人的大卖点。而新情节及新曲的增加,这是理所当然的,在此就不多说了。

其次,新系统的加入使话音方面变得更加出色。此系统最大的特点便是于战斗场面中,当角色遇到特定人物或事件时,玩家便会听到特别的对白,由原作中配音员配音,使《SRW·F》更加原汁原味,更具临场感。

另外,这次,《SRW·F》是在2D机能强劲的SS上制作,因此,BANPRESTO不光只注重画面和音效的提高,更利用SS的动画播放功能,使优秀的动画片段在剧情中表现得淋漓尽致,给人一种身临其境的感觉。其中包括了EVA初号机出动,铁甲万能侠出动和超兽神合体等。尤其是"迈克瑞一号"合体的片段真是使我感动得落泪,那熟悉的场面,那熟悉的音乐,它不仅使我回忆起这部曾汉译为《星球大战》的动画片,更使我想起了在小时候,一起玩耍的小伙伴,好热闹的四合院,还有和蔼可亲的奶奶……时过境迁,这一切是多么地令人怀念啊!似乎有步跑题了……言归正传。总之,这几段动画确实相当精彩,让拥有土星且又热爱《SRW》的玩友可以欣慰了。

以上几点便是《SRW·F》较前几作新增的主要特点了。最后,我想谈一点对《SRW·F》的个人看法:

第一次玩《SRW》系列的游戏,感觉真是十分的正。我完全被其新奇的故事情节,帅气幽默的人物造型,简单明了的战斗指令吸引住了。它少了份《前线任务》的紧张,少了一份《最终幻想》的复杂,让我在轻松快乐的氛围中胜出每一次战役;当然也有令我害怕的时候,闪电高达的出现,死神高达的追杀,还有第?使徒,真是太恐怖了(呀呀呀……注:由于过度惊慌而发出的怪叫声)。总之,这一切一切,使我体验到了真正的乐趣。话说如此,难道《SRW·F》已经达到完美了吗?不,其实它还是存在着许多缺点的。比如:每集都有的OPENING今集没有了;进攻与反击前总要停住一会儿LOAD碟;命中率经常出现失调等等问题,的确有待于改进。在最后的最后,作为一名《SRW》簇拥者的我,忠心希望BANPRESTO能够全力以赴做好《SRW·F完结篇》,用其高质量来回报各位《SRW》迷的期待。

姜楠

前线任务2

本人史克威尔的狂热爱好者。凡是史克威尔出的作品我基本上都统统购买。半个月之前当我刚拿到《前线任务2》的时候兴奋不已。

先说片头吧!史克威尔的CG可谓是高人一等。片头的CG永远都是让人兴奋。以灰色为主色刻画出了未来城市中的荒凉,清楚的交代了当时的故事背景。使人一进入游戏就体会到了故事的深刻使人们欲罢不能。

进入游戏时的LOADING好象太长了让人有等待的感觉(好象史氏自从FF Ⅶ以来没出过几个LOADING快的游戏)游戏的地图画面一出来我就觉得倍感亲切,还是45度的视角,并且还可随意的变换视角。地图画面的精美更不用说了,从火光冲天的楼房到路边的路灯都做的极为细腻,整个画面立体感极佳。

接着是战斗画面,大概是由于PS的3D机能较强的缘故,机器人的外形和武器的造型都处理的很好。在一些极细小的地方史氏也不马虎,如开枪后的弹壳飞贱,机器人高速移动时与地面摩擦时的火花……。但《前线任务2》的战斗有一大缺点战斗时间过长,机器人一开始就在场中央瞎转,大家转了几圈之后拿起枪来开几枪,接着再瞎转。第一次发现这很好玩,但第三次,第四次……就是明明浪费我们的时间(听说有人已爆机用了近70个小时,其中有四分之一的时间瞎转掉的。)

让我们再谈一谈操作系统吧。PS上的操作系统比起超任上的前线任务有着很大的不同。首先加入了行动值(AP值)的要素,移动、攻击、防御等均要用到它。善于利用就能轻松制敌,但使用不当就会寸步难行(笔者就属于后一类,每次行动后都要想到反击时所要消耗的AP值,真头痛)不过这一点增强了战略性。在攻击方面也加入了属性的概念,在机身,护盾也加入了防火,耐贯通,耐冲击的属性。长程的攻击武器分成了对空和对地两种,总的来说丰富了武器。战场上的重要修理物质(回复药)的携带数量了决于背包的大小。在使用特技方面笔者略有不满,学会的特技只有随机使用。在打BOSS时有时就用不出来,给游戏造成了一定的信度。(编者按:请选用能提高特技出现率的芯片)

最后不得不一提的一点是本游戏的VS模式。用你煅练出来的战士去打败别人的战士别有一番情趣,如果你认为电脑主笨的话,就找一个朋友来打一仗。总的来说《前线任务2》是一部较为成功的作品,加入了多种新要素。但不足之处有待改进,希望史克威尔的《前线任务·外传》有质的飞跃。

浙江海宁　王佳

前线任务 2

雄壮的音乐，气势磅礴的战斗画面，帅气的机械人，这就是史克威尔的经典作品之一——《前线任务 2》，充满重金属味道的《前线任务》早在超任时代，笔者就十分喜欢了。那简洁的操作，超美的战斗，令玩腻了那些俊男美女的 RPG、SLG 的玩家不得不去重新审阅这款游戏，也是使笔者忍痛购买 PS 的原因之一。

史克威尔不愧是史克威尔，该公司的产品一贯以画面华丽，注重细致而著称。《前线任务》中，战斗时机械人用枪射击时，会有枯黄的弹壳弹出，发射火箭炮之类的重型远程武器，就会因惯性和后座力使机械人后退。本作不仅保留了上述几点，而且在战斗时，汽车或战车驶过地面时，水就会泛起阵阵涟漪，真不得不佩服史克威尔。

前作中大受玩家好评的装备系统，被保留下来，而且还以 POLYGON 的形式，使机械人更具迫力，还可以使玩家在装备完后能 360 度回转，并且使玩家拉近或拉远地欣赏自己精心组合起的机械人。机械人的装备非常讲究，武器的装备也有远近，轻重，攻防之分。

《前线任务 2》中的战斗画面是最令人拍案叫绝的，敌方的直升机在空中回旋几圈，确定了方位后，发射出几枚导弹，画面一转，我方的机械人在回避，远方的天空出现了几点光，接着导弹就朝着我方的机械人飞来，有几枪击中了我方的机械人，顿时发生了爆炸，另外几枚在机械人身边炸开了，周围立即起了大火，这绝不是外国电影中的镜头。《前线任务 2》中还有许多令人惊人动魄的战斗画面，令人看了七孔流血，心跳不止，精神处于极度恐慌之中……(夸张!)

无论多好的游戏也有缺点，《前线任务 2》也不例外。

首先就是读盘时间太长，第次 LOAD GAME，都要等近一分钟才行，进入战斗时也要读盘，不过史克威尔为了不让玩家读盘时对着黑乎乎的画面，在每次 LOAD GAME 时，都会有一幅精美的过场照片，真是用心良苦。另外，就是难度太大，有几次笔者连开始的几个小喽罗也差点打不过，造成 2 死 2 伤。相对前作来说，本作的小喽罗太强了，前作中连敌方的正牌——地狱之壁笔者都不放在眼内(臭美)，每次都打得地狱之壁丢盔弃甲，溃不成军，落荒而逃，屁滚尿流，草木皆兵……(怎么成了成语大赛)。

《前线任务 2》这款游戏是史克威尔的经典作之一，是另一种风格的战略游戏。如果拥有 PS 的玩没有玩过《前线任务 2》，那真是遗憾终生(夸张)，希望不久的将来，史克威尔能在 PS 上推出前线任务 3、4、5、6、7……(醒醒)。

广东湛江　小云

超级机器人大战 F

届于近期内日本百俗株式会社发售的游戏《超级机器人大战 F》我想谈谈一些看法：

这款百俗公司的名作相信在国内也已经有不少人玩过了，凭着我对机器人战争的热衷，对此项游戏着实投入了不少时间和精力。就其总体上的感觉来说和前作(超级任天堂上的"第四次")没有多大地改变，但是有两点值得一提，一是、在人物造型、背景画面的确比在超任上的前作提高了不少，也更细腻富有质感了，这也和土星的优越性能是分不开的。二是、在其一对一的战斗画面时，容入了不同角色的配音，更显示饶有趣味，而且还能体现出游戏所塑造的人物的性格特征，令人记忆由心。还有其他方面的不少优点，如读盘速度的加快，特殊操作的继承，也就不必细说了，相信大家都是有目共睹的。

再说说它的缺点吧!玩家很明显地能感到敌人增强了很多，而相对而言的自军实力却削弱了不少。举例来说：圣战士的奥拉斩可算是威力强大了，在前作之中它的最高阶段为攻击力"3400"，而本作之中却只能改造到"2900"而已，而敌人的大 BOSS 光其装甲的数值就有"3500－4500"，如果要打败它，真不知该如何下手，当然，这战争游戏并不是公平决斗，大可群起而攻之，但这战斗强度可想而知，如果一下子对付三四个如此人物(前作之中，并不是没有)，稍一不慎，便会损失惨重，幸好这项作品之中，并没有和大 BOSS 正面交过手。但不知将来会如何(完结篇)，不得而知。

还有一例便是魔装机神的武器系统，令人倍感不解的是为什么大受欢迎的地图兵器给取消了，魔装机神(安藤正树所使用的)本来武器数量就不多，而且弹药存货也少得可怜，虽然其运动性数一数二，可巧妇也难为无米之炊，如此怎能论持久战或者是速战速决，敌人个个如狼似虎，我可真有"人为刀俎，我为鱼肉"的感觉。

最后，也是很重要的一点，就此款作品给人的感觉就如同一场不彻底的农民起义，无论是做事还是为人之道，都应该有始有终，然而就此项作品而言它最大的缺点就是断章取义，破坏了整体的美感，不容置否，女神维纳斯虽然断了双臂，但仍不失美感，但这是就它的本身来说，这点缺点虽然有目共睹，但是人们并不觉得它是缺点，反而觉得这是一个优点。然而此项作品在其创意和设计上称不上什么艺术感染力，充其量只是商家的一个拙劣的小把戏，想吊吊广大玩友的胃口，扩大销售额。但恐怕效果并不怎么理想，就我而言原先并不知道这款作品还一个什么完结篇，所以还能孜孜不倦地从头玩到尾，岂不知最后来个"晚节不保"，真是心灰意冷。可是我有几个朋友由于进程比较慢，还没有通关，得知此消息后，大失所望，便中途而废了，说等出全了全部内容再玩吧!还有甚者，索性一扔，改变初衷，说不再费神玩这玩意了，不知是我玩它，还是它玩我，弄得不好，"完结篇"之后再出个"终结篇"，这之后再出个什么乱七八糟的名目，我可受不了，这种"长生不老"的高招，我可无福消受。真不知，各位读者可有此番感觉，我是有的。

自然，既使它没完没了地继续下去，我们的选择不外乎是两种，等待或者是放弃。在玩家和商家这场持久战之中，究竟是"鹿死谁手"，我们拭目以待。不过最近听说，在土星上又要推出光明与黑暗系列，而且先行发售第一个剧本，这么说还是有第二，第三，乃至更多的剧本了，又不知众位做何感想?

谨以此劣笔，以慰已心，愿观者多指教，不胜感激。

上海　封雷

应广大读者的强烈要求，98 年 2 月的杂志中本栏目将实行"读者自由论谈"，不受任何点题的限制，大家可以畅所欲言，对自己关注的游戏进行评论。从今以后，"读者自由论谈"将不定期的登场，欢迎积极投稿。

第一次自由论谈投稿时间截止至 12 月 25 日，请勿必在信封上注明"名作大家谈"收，以便我们分拣。来信请寄往西安发行部。(具体地址请见目录页下方)

漫园·漫园·漫园·漫园·漫园

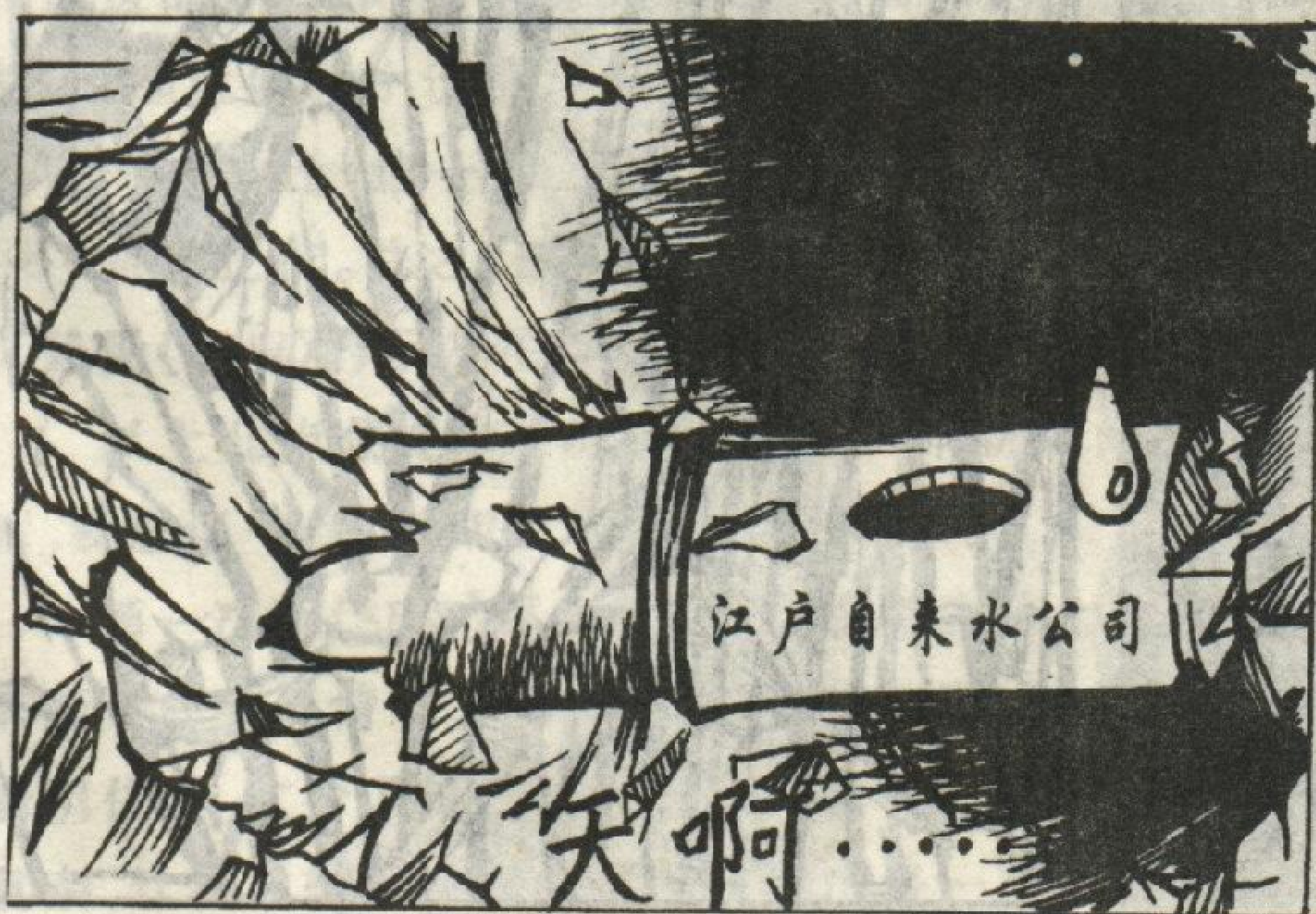
史前发现

作者 冼宇锋









很高兴看到你再次投稿，不过信中所询问关于「信封」的问题，我却不知该如何回答，如果你家附近的邮局无法买到，不妨去其它邮局或文化用品商店试试。画稿还是尽量不要折叠为好，否则有时会影响画面效果。

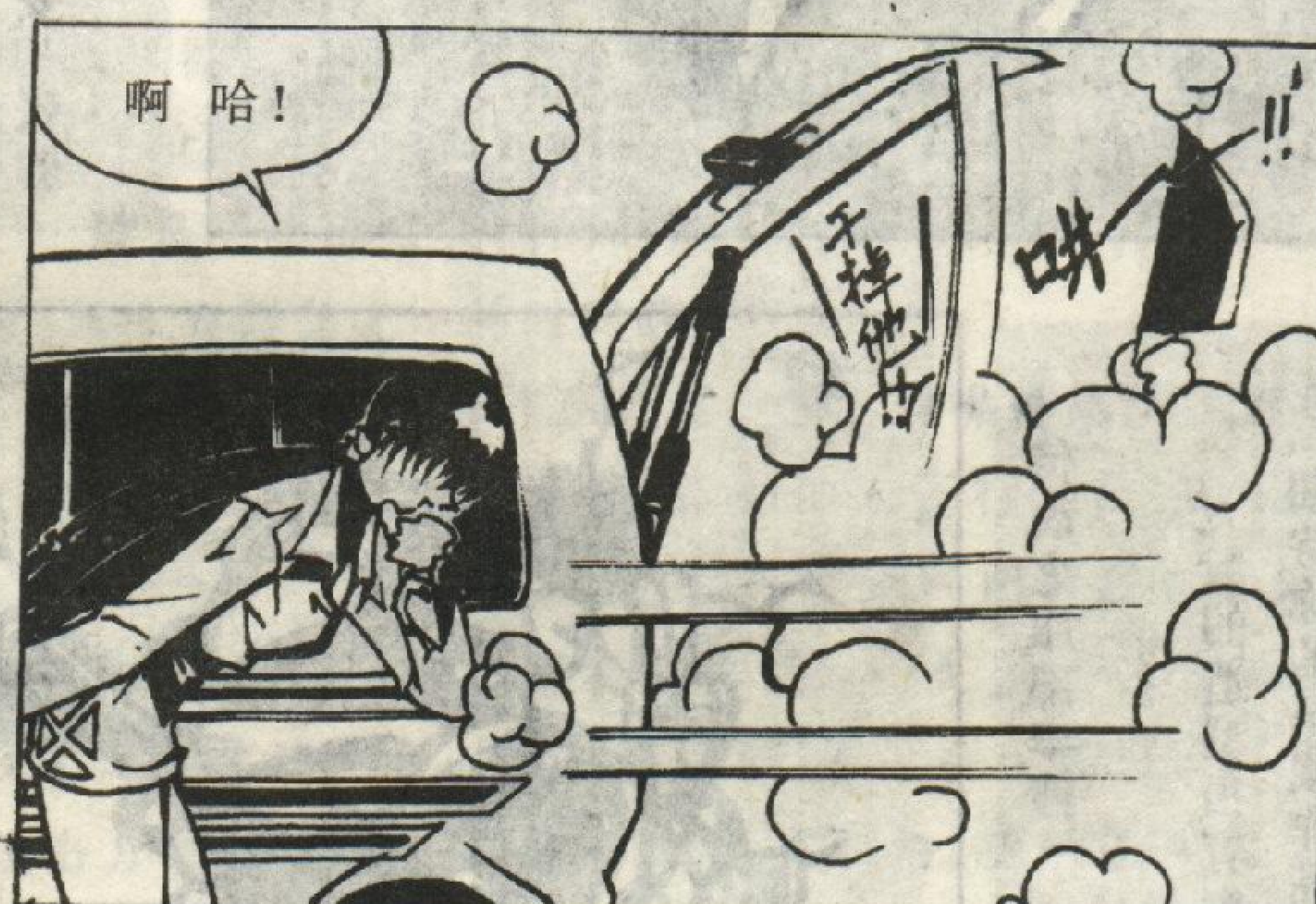
——MOMO

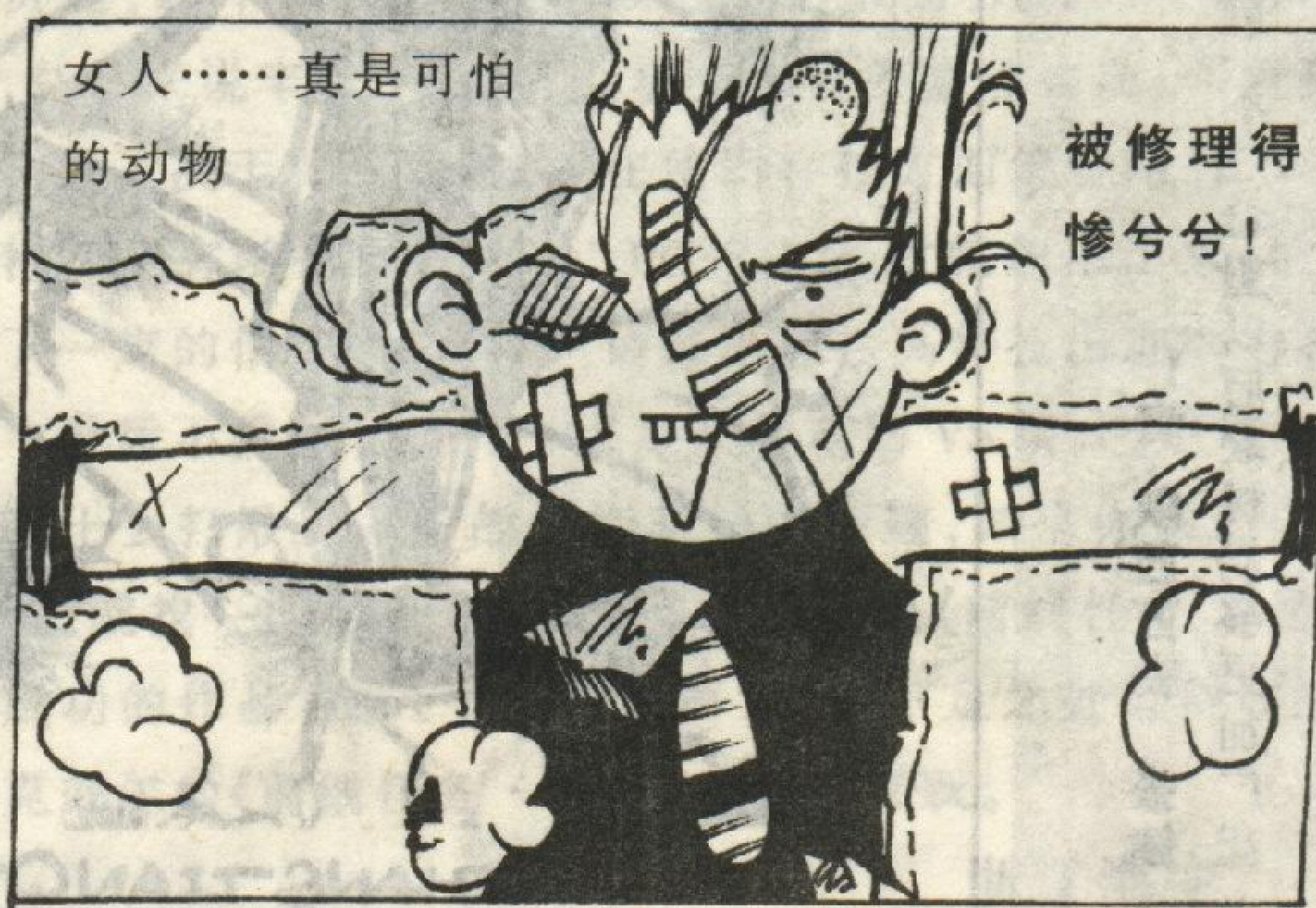
莎米的电话

作者 冼宇锋









マン园

▶PS期待劲作三部曲

作者/北京 刘管乐

来自即将发售的三款PS著名游戏的人物头像,可以看出作者对这些游戏是相当期待的!



BIO HAZARD 2 ~by CAPCOM



METAL GEAR ~by KONAMI



PARASITE EVE ~by SQUARE



◀饿狼传说之特瑞

作者/陕西西安 张健

张健玩友可以说是本栏目最忠实的拥护者和最有利的支持者之一,非常感谢你的作品。



◀魔法骑士

作者/山西太原 张柳春

作品画得很用心,但在细微处的处理上要多加注意一再有,背景应再细致一些。

◀侍魂之服部半藏

作者/陕西西安 张健

Q版的造型很有意思,不过希望以后取材能够更加广泛些,期待你的下幅作品。



◀侍魂之桔右京

作者/广东韶关 冼宇锋

不知为什么你的老师不欣赏你的作品,不过MOMO却非常喜欢,希望再接再励,创造出更多更好的作品。



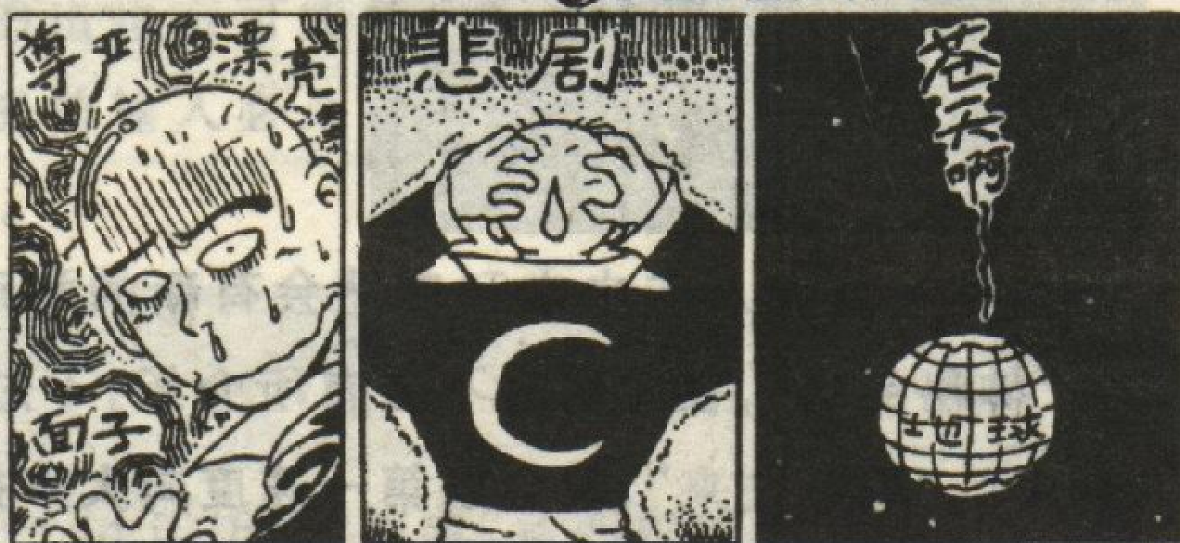


草薙京 八神庵 与 秘密生发配方

作者/陈晨

©CHENCHEN.97'9.21.

引子:八神庵由于多年来一直用毒性极强的红色染发水做他的前卫头式,日久天长,造成了——少年谢顶。这无情的现实……因此,他已不敢去参加这一年的格斗大会了……



























—待续—



交流感情的园地——

编读往来

责编/若雨

年底又到了,转眼又是一年过去,在此祝广大热心读者新年快乐!

照例新年是收新年礼物的时间,本刊于年底会有大礼献给广大朋友,目前可以说《电子游戏技巧2——电子游戏最新指南与攻略》将会是我们众多新年礼物中的重头戏,相信收录了由今年七月至年底前优秀RPG和SLG攻略以及众多格斗游戏出招的此书,将会使大家在假期中"放手一搏",把今年未能通关的GMAE打穿,"今年事今年毕吗!"

对于一年一度的"典藏本",套用日本GAME宣传界常用的话:"目前锐意制作中"。此书的发售日预计会于春节前后,(这只是我个人估计)据称此书除了汇集了九七年中精典GAME的完全攻略外,还会有全新的内容加入,而且大家还考虑到"96典藏本"的一些缺陷,相信于"'97典藏本"中会有明显的进步。另外为了能增加此书的份量,到时书中会出现一些当时最新的游戏攻略。

〇大家新年好!年底又到了,马上就要进入"集刊标,中大奖"活动的尾声了,希望这一历时一年的大活动能有个圆满的结果,我已经集全了贵刊一至十一期的刊标,但是至今为止我仍然不知道这些刊标到时要以什么形式寄往你处,我焦急的等待着你们的回音!

贵刊今年活动很多,象年初的"读者问卷调查表"、"暑期笔会"和全年的"集刊标,中大奖"活动,这都极富新意。不知在一九九八年贵刊又会有什么新鲜有趣的活动登场呢?请先透露透露!另外在今年中贵刊增加黑白页;改了平订;增加了彩页,这都让我们这些贵刊的支持者高兴异常,希望贵刊能再接再励,在一九九八年中再创辉煌!

北京　Jack

△首先我代表全体编辑祝Jack新年快乐!"集刊标,中大奖"这一活动的收尾工作将极为宠大,我想到时全国上下数万封来信还不将编辑们全部"压个半死"。经过商讨,大家一致认为,"刊标"的寄回最好能躲过年底的"贺卡狂潮",毕竟这数万封信会给本来就处于年底高速运转的邮政部门增加压力,而且还有不少朋友并没有集齐所有的"刊标",必须要等到本杂志于十二月份推出的"97上半年合订本"出版以后才能参加此活动,所以请大家耐心等待,并且注意我们的下期杂志,到时就会有具体的参加方法和邮寄地址。切记,现在千万不要把"刊标"寄出,以免造成不必要的损失。

在一九九八年中本刊自然会有新的举动,不过目前为了增加"神秘色彩",在此暂时不会有所介绍,不过请大家注意以后几期中的"编读往来",我会以第一速度向大家报道本刊的新动向。

另外,本编辑部总结了一年内广大读者给我们提的意见,将会于九八年年初更换大部分栏目,到时肯定能给大家带来焕然一新的感觉。

〇我一直想参加"集刊标,中大奖"活动,可贵刊的一至四期杂志没有买到。贵刊在杂志中说会有补救办法,可我等呀等呀(等到"花儿也谢了"),直至十一月还是没有任何音讯,希望能给我们这些等待的人一个明确的答复。

四川　黄群威

△关于我们一至四期杂志有许多读者没有买到,我们曾于杂志上说有补救措施,而这一措施就是《97上半年合订本》的登场。在此书中有我们九七年上半年杂志的所有"刊标",而且还是以独立页的形式出现,到时大家只要剪下这一整页就可以了,完全不会影响本书的整体效果。此书将于今年十二月上市,估计当你看到此文时,《97上半年合订本》已经面市了。祝你好运!

〇贵刊能在众多的GMAE杂志中站稳脚跟,完全依靠贵刊于攻略方面的快速完整与准确以及百分之百的原创性,这确能吸引广大玩家的眼光。不过我个人认为,贵刊总是依靠BLUE、FOX、E·T和DRAGON等几个编辑来撰写攻略就会影响贵刊在评论性文章方面的实力。我建议贵刊最好能广征稿件,在广大的热心读者中肯定是藏龙卧虎,摩拳擦掌者不计其数。如能利用大量的外来稿件,必能使杂志向多元化发展,而且会带来许多新的创意,有如此诸多的好处,何乐而不为呢?

天津　万福

△每期制作攻略的确会占用极多的时间,在杂志中每期也都有其它朋友的稿件登出。但这是不够的,我们确实需要各方面、多形式、有创意的来稿,攻略、评论、漫画都可以。希望广大热心读者能积极来稿。

本刊发行部地址更改为:西安雁塔路南段11号

邮编:710054　负责人:张立新

电话:029-5511930

本刊一切来信均请寄往此处,包括读者来信、投稿、汇款、广告咨询等等。对于地址变更所给广大读者造成的不便,我们在此致以诚挚的歉意。

日本机器人大百科

责编/KING、FOX

日本人的机器人观与作品中出现的机器人形态

说起机器人，想必读者脑中都有各自的印象和联想，被无数的作者在漫画和动画作品中创造和描绘的机器人们，其魅力究竟何在呢？在这里便让我们从头看一看。

"日本是机器人的王国！"

……这句话的含义并非指日本是生产机器人的大国，而是就其科幻作品而言，现在的日本动画中"机器人动画"以成为一个专门的类型。在玩具商店和公园的游乐设施等地各种各样的机器人也随处可见。而且至今仍不断有大量机器人题材的动画推出。

因此谁也无法否认，至今机器人科幻作品以作为一种文化现象而存在。在本编特集中，我们将机器人分为三种类型。并分别剖析各种类型的魅力所在，这样的分析决非图劳，相信在不久将来，对于现实开发研究机器人的科学者们也会多少产生一些影响……

❶ 朋友型机器人

～持有自己的意志和充满爱心的人类朋友

若粗略的分类，机器人大致可分为两种持有自己的思想与没有思想的。"朋友型"便是其中的前者，如阿西莫夫作品中的机器人便属此类。其特征不用多说，便是持有明确的自我意识，但基于这一点，便存在可能会反抗人类的危险性。而日本的机器人作品中这一类机器人通常都是决对可以信赖的。而有着亲切可信感的同时再加上超出想象的强大能力，便构成了朋友型机器人的魅力。

人类对于"朋友型机器人"的希望会持续吗？

机器与电脑的结合会产生什么？其答案便是朋友型机器人，但这其实是不大现实的，与人类相似的构造和思想，便会产生反抗人类的可能性，会失误、会疲劳……

如此看来，这类机器人是有不少缺陷的，但至今这类机器人仍被许许多多的人所喜爱和盼望，这是为什么呢？

这是出于人们的梦想：有着超自然的能力、可信的、可提供帮助……这些魅力的存在谁也无法否认。并且人们（由其是孩子）对于"人类以外的智能体的憧景"也是此类机器人长盛不衰的原因。

十万马力科学之子——阿童木



是无人不知的，日本的架空机器人代表，原本是天马博士参照自己儿子外形而制造的，拥有远远架越人类能力的超级机器人，持有清澈善良的心灵，作为人类的同伴而活跃。

其它的朋友型机器人

在科幻电视片及动画片中此类机器人也时有出现。如非常有名的阿拉蕾，以及黄金战士等。近年的热门作品中还出现了将有思想的朋友型与可搭乘的巨大乘物型结合一体的机器人。如小学生机器勇者系列。（热血最强等…）



究极的朋友型机器人——小叮当

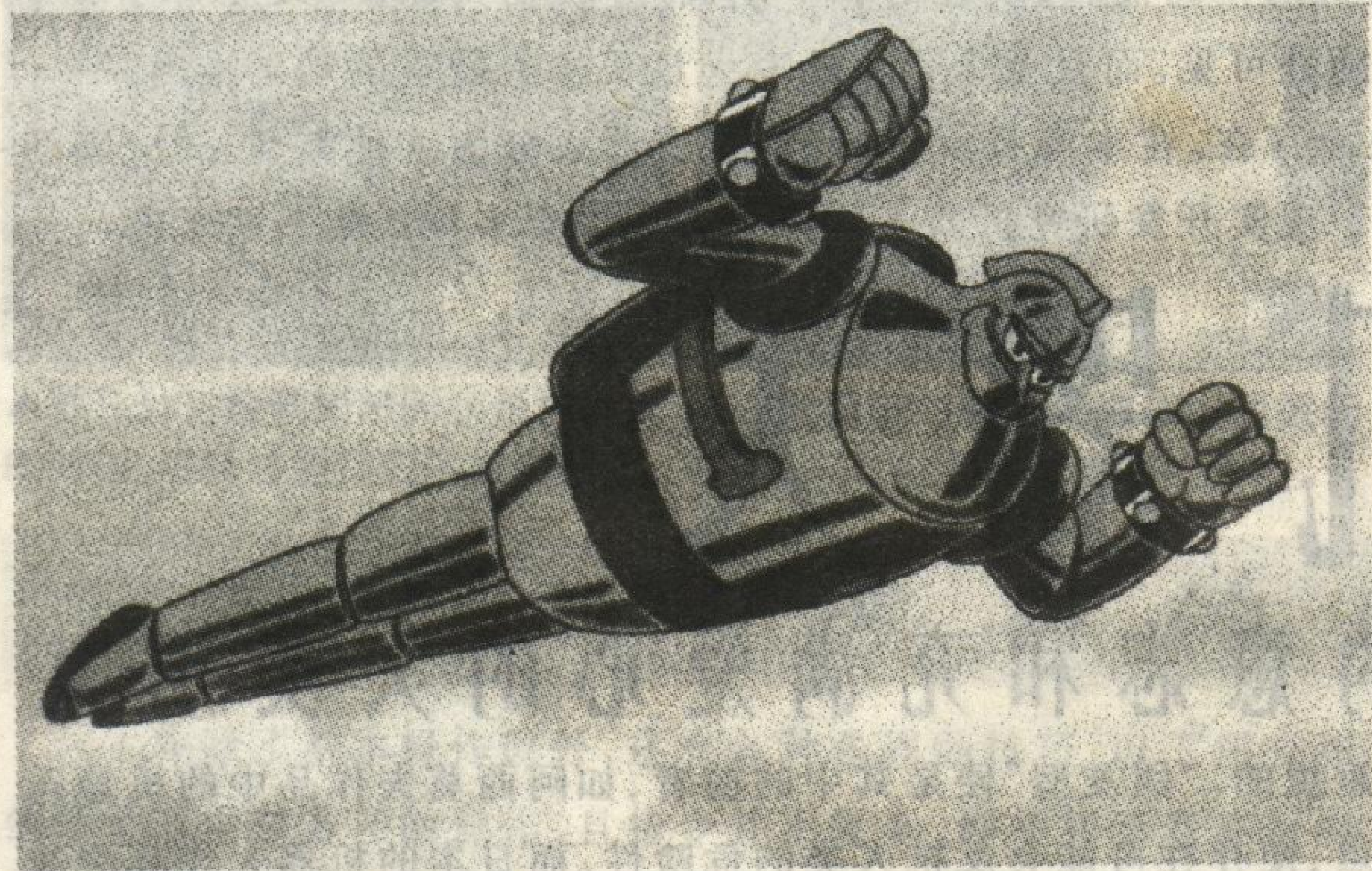
是日本各年龄层卡通迷最为亲切的机器人。从胸前的口袋里拿出有着各种各样的效果的秘密道具。讨厌老鼠，喜欢吃叮当饼有着可爱的玩具机器人的特征。因此最给人亲切感，不愧是究极的朋友型机器人。

与朋友型对立的"反朋友型机器人"

如前所述，与人类持有同样等级智能的机器人出现时，便同时产生了反抗人类的可能性。在科幻作品中这样的机器人亦大量登场。但是基本上没有充当主角的，而多数是作为主角机器人的对手而出现。人造人间电脑黑魔即是出色的例子。

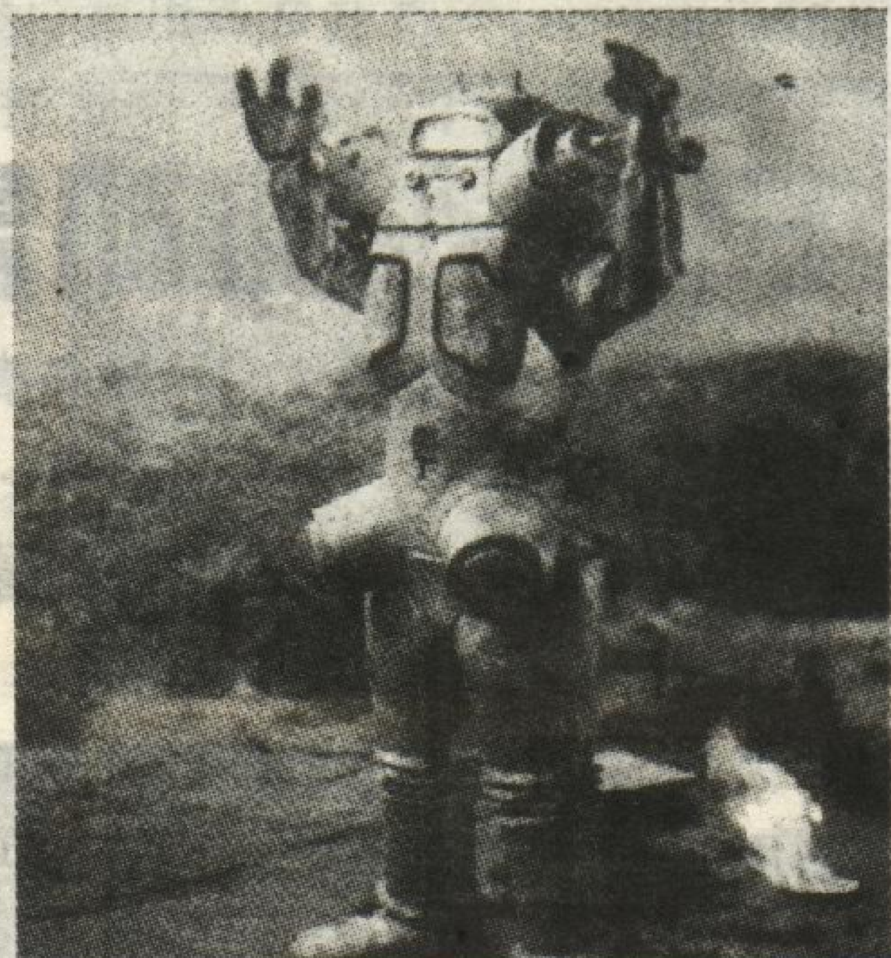
②操作型～没有意志的钢铁巨人

在无自我意识的机械人中，被操作者以远处遥控的类型。有着巨大的躯体，以压倒的力量将敌人粉碎的铁之巨人。与朋友型机器人所有的"与人类体型相似"的印象全然不同，兼具威严与威力的"绝对的力量之象征"。而一旦被人夺去控制机构，便简单地成为人类的敌人，这种危险性也许反而是其魅力之一吧。



合体型机器人的元祖

在科幻作品中的合体，最初登场的是哪一个？在动画中，不用说是超电磁机神Ｖ，但在电视电影中，最早的合体比超电磁Ｖ还要早，这就是在"咸蛋超人"中曾登场的外星机器人KING JOE，合体前后亦采用遥控方式操作。



为战斗制作的机器人 铁人28号

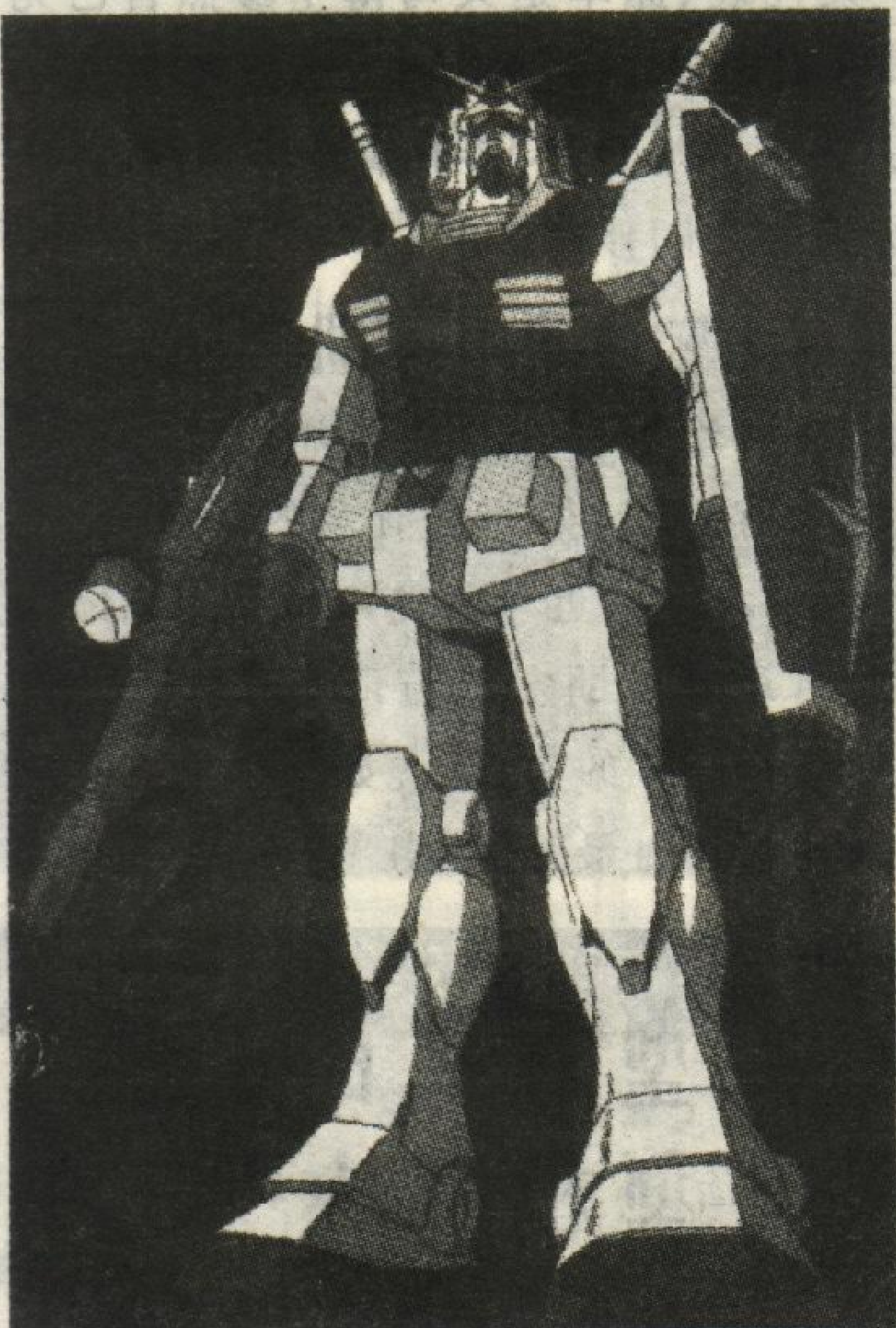
日本军方制造的人型兵器。采用远程操作，为战争而存在，没有自身的善恶立场，纯粹作为压倒的力量之象征，是巨大型机器人的原点。

其他的操作型机器人

实际上，操作型是为数较少的一类，除了铁人28号以外，著名的还有超音战士等，另外值得一提的是"摔角手三四郎"的柔王丸，与其它遥控型机器人所不同的是其小型化的规格，令人感到亲切。

③乘物型机器人～作为道具和兵器而使用的机器人

最后一类，是作为当今动画界主流的，"人类乘坐"类型的机器人。这一类型的特征，一方面有着与操作型同样是"持有强大力量的象征"，另一方面，机器人与人类机师有着非常高的统一性。作为人类机师，进入机器人内部，通过自身的操作来使钢铁巨人做出相应的行动，这是乘物型最大的魅力。

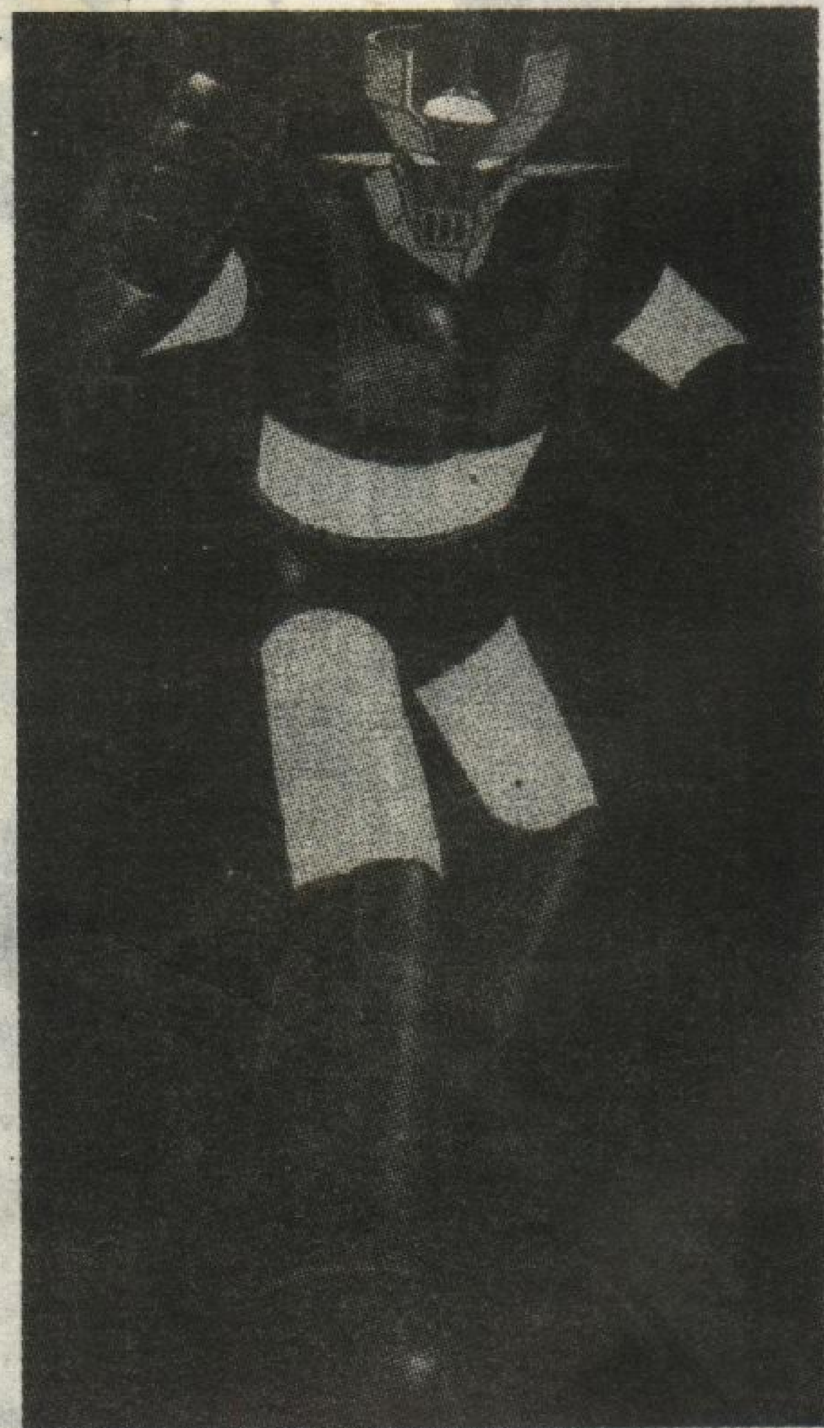


机器人成为兵器之时——高达

高达所扮演的角色，是在国家之间发生战争时的战争道具。因此，各机器人(MS)也与军用兵器一样有量产型、陆战型、支援型等分类。

"借助万能侠的力量，你既可成神也可成为恶魔！"——万能侠Z

最早采用载人形态而登场的机器人，由兜博士开发，在他死时，留给了孙子兜甲儿。前面的台词，便是那时的博士所说出的。由搭乘者的意志来决定如何使用巨大的力量，这句台词可算是表现乘物型机器人特征的名言。



变型合体的现实化——超电磁机神Ｖ

在本作之前除了永井豪的盖塔机器人以外未曾出现的多机合体模式，终于在这部作品中确立。这一新鲜的设定对于以后的作品，有着很大的影响。



其它的乘物型机器人

在这一类型中可举出的例子数不盛数，从高达以后的作品中将"机器人的真实兵器化"这一路线不断推向更高的位置，如：装甲骑兵波多姆斯中的AT，以及超时空要塞迈克罗斯中的变型战机等。

游戏中的机器人们

从"超级机械人大战系列"的推出,GAME 世界中机器人这一名词也以成为常识,甚至也可以归入 GAME 文化的一种潮流。

在 GMAE 中与机器人相会

无论是 GAME 还是机器人,基本上都是在 CPU 的驱动下运行的,有了这样的共同点在 GAME 中出现机器人也就成为了理所当然的事情。实际上早在 1981 年于苹果Ⅱ型电脑上推出的美版游戏"机器人战争"中,便出现了正统的作战机器人形态。

在日本出品的游戏中自然更少不了机器人的登场。早在高达和迈克罗斯推出之前便有着许多机器人 GAME 推出。包括 DB SOFT、GAME ARTS、SQUARE 等厂商,在个人电脑及红白机等领域制作的许多作品。

从那时至今,分析一下出现的机器人 GAME,不难发现其中决大多数都在相当程度上受到了机器人卡通作品的影响。实际上有许多 GAME 作者本身便是或曾经是机器人卡通的迷友。因此在创作自己的作品时,理所当然的会将自己对于所忠爱作品中机器人主角的希望寄托在游戏中。

在各种类型中出现

当机器人在 GMAE 中出现并迅速被玩家们所接受,很自然的就会扩涨到各种类型的游戏中,首先自然是操作机器人以敏捷的身手将敌方击破的动作种射击类。然后便是近几年大行其道的战略模拟类。近期更在 SLG 中衍生出可自行设计原创机体的要素。

值得一提的特例,是曾在早期家用电脑上出现的一款高达题材的 AVG,主角要在这里扮演阿姆罗乘座高达 R×78 与各种对手进行周旋。游戏即有 AVG 的要素也有以射击游戏形态的内容。

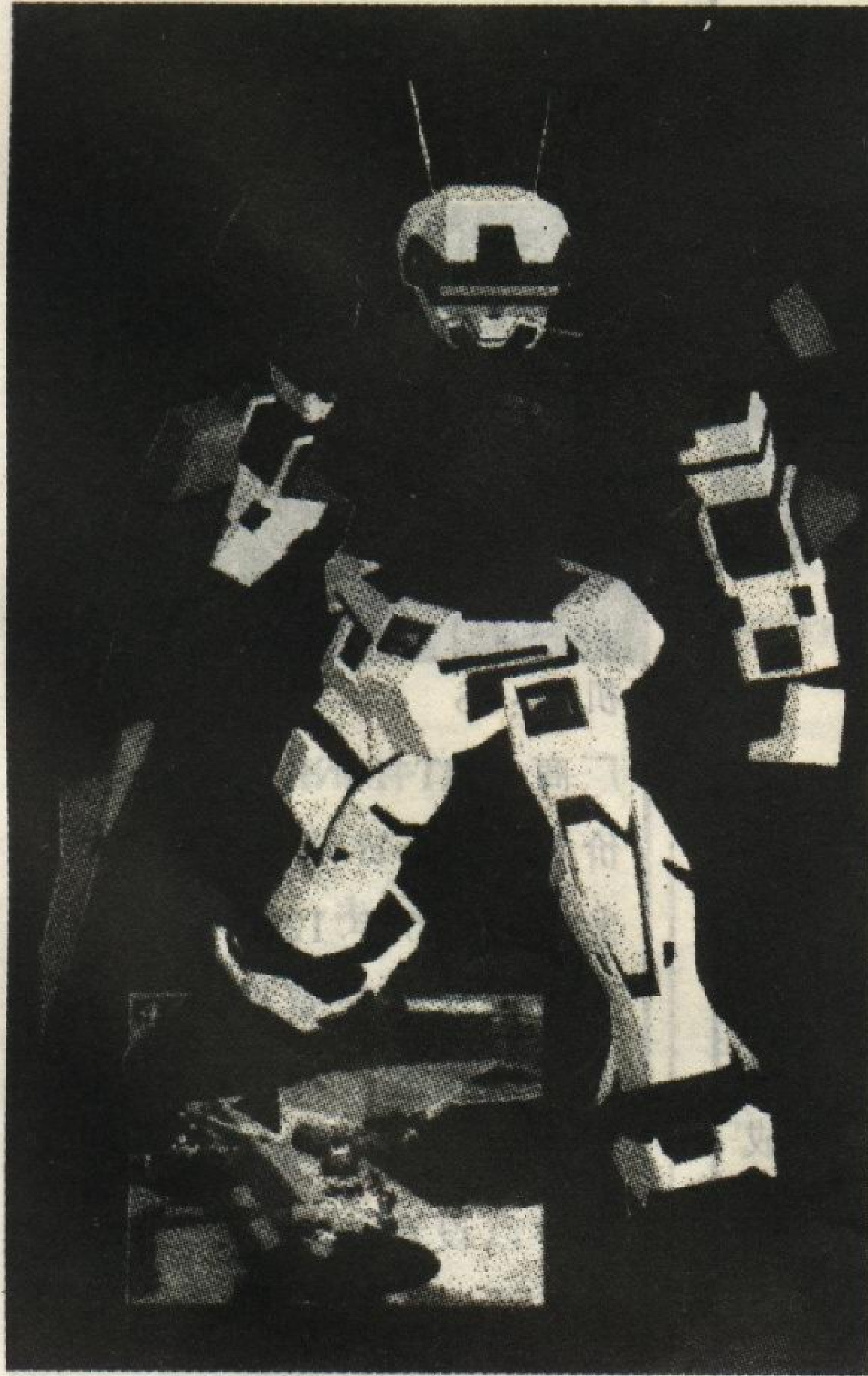
总之机器人 GAME 这一名词并非一个独立单一的类型。有机器人角色登场的游戏中是可以各种形态存在的。下面便将 GAME 中的机器人进行一下大致分类。

1 驾驶员型

条件 A. 由自己来操作和操纵
B. 有着机器人搭载的设定

看到卡通等作品中登场的机器人时,许多人都会抱有"真想驾驶那架机器人试试"的愿望,将这种愿望具体体操游戏便被我们分类为驾驶员型。

这种类型的 GAME 最具代表性的当推 3D 动作游戏"电脑战机"。但这并不意味着只有这种舱内模拟型体感游戏才能归入驾驶员型中。只要是游戏者操纵机器人进行或射击作战的,AVG 或 RPG 也可归入此类。



铁木真(电脑战机)

按键操作机器人进行战斗,堪称驾驶员型的代表。ME 主角的能力平均易于操作的机体。本作使用两支摇杆与四个战的体感动作游戏电脑战机其中外形精悍的铁木真便是作为 GA 在 8 架富有个性的机体中选择一架,进行操作与其它选手对

机动战士高达　战栗之蓝



机种:SS　厂商:BANDAI
发售日:96 年 9 月 20 日

作为电视动画片"机动战士高达"的外传而存在以"一年战争"时期为背景而制作的射击游戏三部曲。由玩家操作联邦军一般士官所配备的 GM 在 3D 战场中作战。

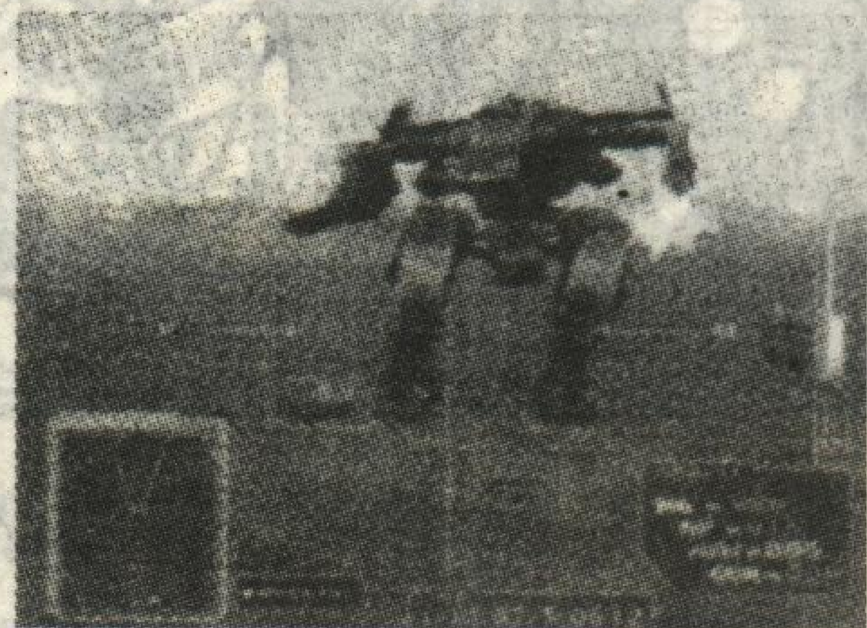
重装机兵雷诺斯 2



机种:SS　厂商:美塞亚
发售日:97 年 2 月 21 日

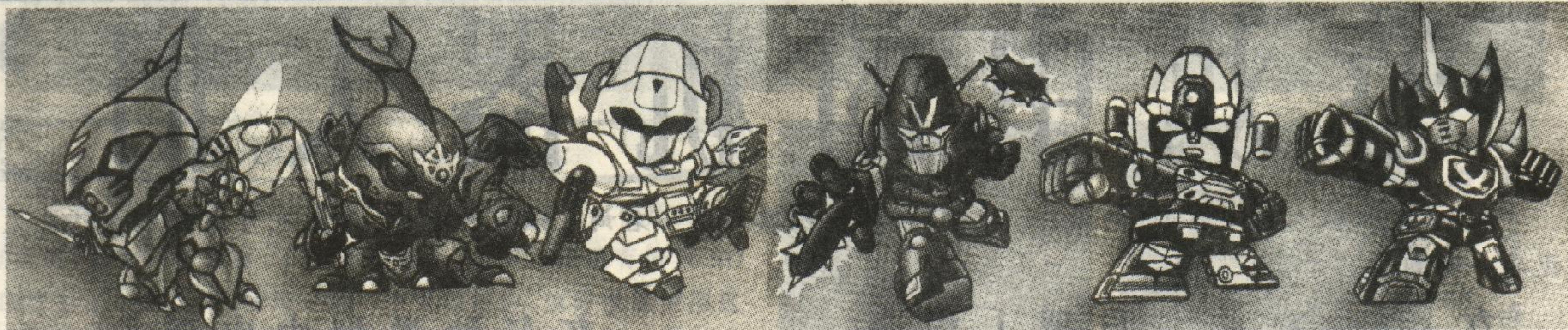
在 MD 上发售的 2D 动作游戏续篇,时间设定在 MD 版前作的 14 年后,游戏者要扮演操作人型装甲机兵的桑拉尔军第 12 特别机甲部队成员,有 8 种机体和 80 多种武器,可在其中选择设定自己的战机。

杀戮鹰狮



机种:SS
厂商:GAME ARTS
发售日:96 年 3 月 15 日

使用机动力与破坏力兼备的人型兵器 HIGH-MACS 作战的 3D 射击游戏,敌方不仅有机器人,也有战车和战斗机登场。并且游戏中有丰富的武器种类,并有补给概念,有着 SLG 的要素。



2 博士型

条件 A. 可以由自己设置机器人
B. 机器人的性能对游戏有着很大影响



森川君 2 号

搭载 AI(人工智能系统)有着记忆和逻辑思维的机器人由玩者造出,并对其进行育成的 SLG 游戏,从最初什么都不会的机器人,通过对它下达各种各样的指示使其成长,可算是典型的博士型 GAME。

"博士型"GMAE 出现,是基于人们"想要自己设计制作一台机器"的原望。因此在这里对于机器人的制作改造以及能力值的提升便成了此类游戏的一个重要环节。

所以博士型游戏也是可以包含众多形态的类别。在 SLG、ACT 等各种作品中都可以导入"配置自已喜欢的机器人"这一概念。而对于自己所设置的机器人之评价,则直接体现在使用该机器人进行游戏时会给玩家代来怎样的便利。

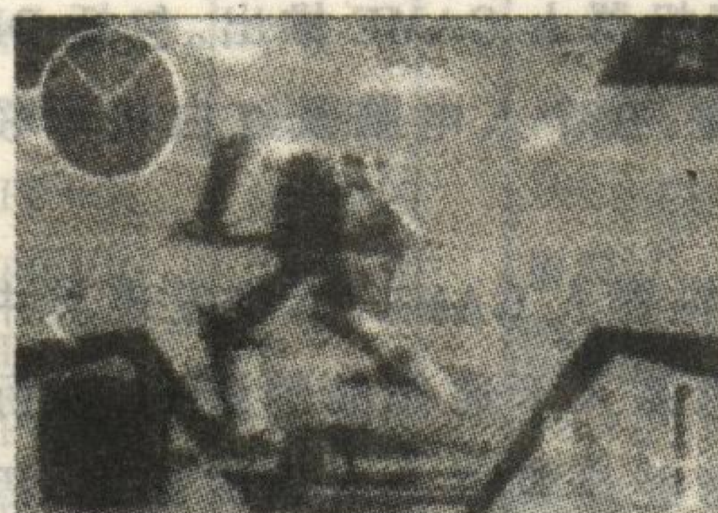
因此,在 AVG 和对战游戏中也已导入了制作机器人的要素。所以,作为"博士型"的发展性是十分广扩的。



洛克人是什么类型?

洛克人是有着自身意志的机器人,因此严格说来不应分类于"驾驶员型",但作为由游戏者操作来战斗的游戏,实际上与驾驶员型的本质并不冲突。

铁甲战士 2



机种:SS
厂商:BANDAI
价格:5800 日元
发售日:97 年 9 月 25 日

在日本和美国均颇受好评的 PC 游戏移植版是操作巨大机器人在各种环境的行星表面进行作战的 3D 射击游戏,可配置及更新武器等设定,有着很强"博士型"之要素。

前线任务Ⅱ



机种:PS
厂商:SQUARE
价格:6800 日元
发售日:97 年 9 月 25 日

重视剧情要素的 S · RPG,也可分类在下文所述的"司令官型"中,但对于机甲的改造会为战斗带来很大影响这一点,将其分类为博士型,亦不无道理。

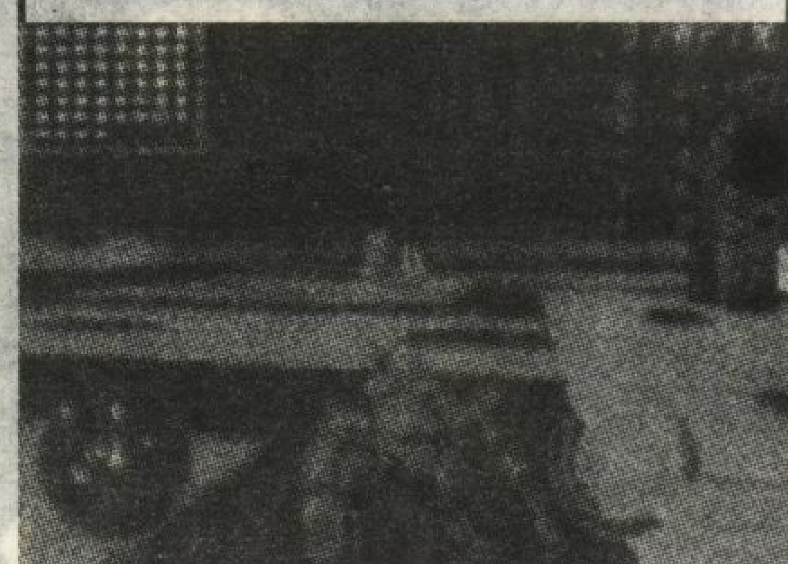
狼牙 · 空牙 2001



机种:PS
厂商:E · E
价格 5800 日元
发售日:96 年 5 月 17 日

由街机移植到 PS 上清版型 2D 射击游戏,构成机体的脚部、武器、特殊装备等芯片均可替换,因可以组成自己所喜欢的机器人,而可分类为博士型。

CARNAGE HEART



机种:PS
厂商:ART DINK
价格:6800 日元
发售日:95 年 12 月 8 日

由玩家设置从机体外形到其运动程式再进入战斗的 SLG,战斗中难度并不高,而主要以设置战机单位为中心的正统"博士型"游戏。

3 司令官型

条件 A. 可对不止一个作战单位下达指令
B. 以玩者的战术推动故事发展



从"司令官型"作品的条件便可看出,游戏者可对多数机器人进行指挥是最大的特征。因此司令官型游戏多数都是 S·RPG 或 SLG 为主。相比之下此类游戏有机器人参加的历史较短,其代表作自不用说是"超级机器人大战系列",在此之前由机器人充当主角的 SLG 基本上不存在。

此类中较特殊的要算我们下面将提到的新世纪福音战士系列。作为玩家自己决定动画片剧情的设定在此是十分新鲜的。另外,机器人题材的经营型 SLG 也是很有可能出现的。

以机器人卡通中英雄们的司令官身份指挥战斗的 SLG,在 SS 版最新作中福音战士也会登场,"司令官型"的代表作品当推本作。





樱花大战



机种:SS
厂商:SEGA
价格:6800 日元、7800 日元
发售日:96 年 8 月 27 日

乘座靠人类灵力开动的灵子甲胄作战的太正时代题材 AVG 加 SLG 大作。在战术层面上虽然难度不高但却是典型的司令官类型。

机甲特攻队Ⅱ



机种:PS
厂商:ASCII
价格:6800 日元
发售日:97 年 11 月 13 日

指挥由被称为 PCD=足步行机器人,组成的特种部队"DOLLS"进行战斗的回合制战术 SLG。操纵机器人的是 27 名美少女。

新世纪福音战士



机种:SS
厂商:SEGA
价格:5800 日元
发售日:96 年 3 月 1 日

操作使用人型决战兵器福音战士的少年碇真嗣,游戏者要作为动画片的制作监督身份来导演本作。从这一点便可分为"司令官类型"。

新世纪Ⅱ



机种:SS
厂商:SEGA
价格:6800 日元
发售日:97 年 3 月 7 日

续作中新角色山岸麻由美登场,主角真嗣与麻由美及丽、飞鸟等人的故事会随战斗结果及玩者的判断而发生变化的 AVG。





在 N64 的 J 计划 2 作品中人造少女乔贝特通过玩家对其下达各种指令使她能够象正常人一样的生活,这款游戏的类型十分奇特,可以单独划分成一类。





秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS GRADIUS 外传 秘

北京 张俊

选关＋无限 CONTINUE＋LEVEL UP

只要在 NORMAL 以上难度，在没有 CONTINUE 的情况下完成游戏，之后便会在标题画面上就出现选关项目。

另外，只要玩《GRADIUS 外传》的总时间超过 10 个小时，便可以有无限 CONTINUE。

而在游戏中按 PAUSE 暂停，再顺序输入"↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○"，便可令自机得到各种装备的 LEVEL UP。不过 LEVEL UP 是有限制的，若是难度在 EASIEST、VERY EASY、EASY 等，则会拥有该 STAGE 数＋1 的 LEVEL UP 次数，如第一版会有 2 次，第二版会有 3 次等，如此类推。而若是难度在 NORMAL、HARD、VERY HARD 中，则每完成一版才会有 1 次 LEVEL UP，即是说最少要到第二版才有一次机会，要好好珍惜。

PS MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR 秘

北京 张俊

ADDITION MODE

不用爆机就有 ENDING 动画看，此话当真？首先开机，见到 BANDAI 的 LOGO 出现时，顺序按"↑、△、←、□、↓、×、→、○"（按键要快），接着同时按"L1＋R1"一次，成功的话会听到效果声。之后等到出正式标题画面时，再同时按"L1＋L2＋R1＋R2"，若成功的话也会听到效果声，接着便会切换成 ADDITION MODE，在这里可以随时选看游戏中所有动画及 CG 版段。

PS PASTEL MUSES 秘

南京 黄海

直接选关

在标题画面，迅速顺序输入"↑、↓、←、→、×"，听到效果音之后便可以进入选版画面，不过此秘技只适用于"ひとりでみゅーず"及"たいむでみゅーず"两个模式。另外在选人画面时，顺序输入"↓、↘、→、←、↙、↓"（要一下一下按），最后按"○"决定，那样便可马上打 BOSS。

PS ALICE IN CYBERLAND 秘

南京 黄海

声音测试

选择设定里的音效测试功能，将游标移到もどる以外后顺序按←、→、↓、←、↑、→、×及△，再移动游标至もどる便可用←、→来选听音效。

自动机能

在 AVG 冒险部分中，只要顺序按←、→、↓、←、↑、→和△，除了对话选项外所有对白都会自动播放及替换。

特殊播放模式

在特别事件中，顺序按←、→、R1 就可令画面暂时停下来，另外若在暂停时按住 R1 则可令画面逐格播放。

令灯光投射下来

在涉谷的卡拉 OK 事件里，当树莉开始唱歌时只要同时按↙、△、○、L2、R1、SELECT 和 START，就会有灯光从射灯处照射下来。

标题画面产生变化

观看过开场 DEMO 画面一定次数后才开始游戏，就会改变标题目录里图画的款式，至于观看次数则分别是 1、2、3、64、128 和 256 次。

平时看不到的特别动作

在地图里如符合下列条件，就会出现平时看不到的 ALICE 特别动作。

(1)在涉谷的地图内没有输入任何指令超过 5 分钟。
(2)在 CYBERLAND 的地图内没有输入任何指令超过 5 分钟。
(3)从游戏开始时计算 18 分 12 秒＋16/60 秒后走到地图上。
(4)进行(3)时向下移动。
(5)进行(3)时向左或右移动。

PS 风之 NOTAM 秘

桂林 郑佳

增加气球款式

在开机后出现 PLAY STATION 的标志时，按着"L1、L2、R1、R2"同时不放，直至进入游戏后，便会发觉可选用的汽球款式增加了。

增加接关次数

这游戏原先只有 3 个 CREDIT，但只需在出现了"PRESS START BUTTON"的标题画面时，顺序输入"↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、A、B、C"，成功的话会有效果音，这时 CREDIT 已增至 9 个了。

N64 MULTI RACING CHAMPIONSHIP 秘

天津 许健

隐藏车＋MIRROR COURSE

先在 CHAMPIONSHIP 中的三条赛道取得第一名，接着在 MATCH RACE 中战胜所有对手车，之后便可用到隐藏车田换猛场篇，再利用此车战胜 MATCH RACE 中所有对手车，之后再进入选择赛道画面时，便会发现 MIRROR COURSE。

PS 前线任务2

北京 刘桐 秘

新机甲全公开

(1)IYANA.W

在 NETWORK 输入网址"SCHNECKE",再输入密码"SN"。此时就会出现有奖问答时间,只要在 400 FRAME 的时间内输入"GERMANY",就会正式得到机甲 IYANA.W 了。

(2)RAVEN

首先由6月24日前进入 OCUF 的网址,输入"SAKATA"后,就会看到一段关于机甲 RAVEN 的资料。之后在 CHECK CODE 部分输入"OCILIPY"。就会收到一名男子从首都酒吧寄来的一封 E-MAL:,约你在6月24日于酒吧等,赴会后特别事件亦会随之发生,而机甲 RAVEN 亦会正式到手。

(3)JABOA

首先要在 MISSION21 战斗开始之前进入"整备场"内的 SHOP,就会遇到两父子。之后在与 ASH 对话中选择"NO",再离开整备场。到达广场时就会遇上儿子 RICK,向他不断提供资金,最终就可得到 ABOA。

PS NIGHTMARE CREATURES

西安 刘峰 秘

PASSWORD 大全集

只要把这游戏完全成,便会得到"齐道具+无限"、"无限个数"以及"选关+使用怪物"3种隐藏模式。但只要输入"×↑△□↑←×□",就可将上述3种隐藏模式集于一身了。而各版的 PASSWORD 详列如下:

R2(男)△○△×↑○×○	R12(男)○□△□↑↑△□
R3(男)△×△×↑×□○	R13(男)○↑△□↑↓○□
R4(男)△□△×↑□×○	R14(男)○↓△□↑←×□
R5(男)△↑△↑↑↓↓×	R15(男)○←△□↑△□□
R6(男)△↓△×↑↓←○	R16(男)○→△□↑○↑□
R7(男)△←△×↑←△○	R17(男)×△△□↑×↓□
R8(男)△→△↑↑○○×	R18(男)×○△□↑□←□
R9(男)○△△×↑○×○	R19(男)××△□↑↑△□
R10(男)○○△→↑↑↓↓	R20(男)×□△□↑↓○□
R11(男)○×△□↑□←□	

SS 剪影幻像

天津 唐雨 秘

DEBUG MODE

开机后,在"TREASURE"LOGO 出现时,同时紧按"X、X、Z"不放,再按 START,进入 OPTION MODE 就会出现 DEBUG MODE。选择"ON"就可选关、拥有9999金钱等,总之一切任你拣。

SS CROSS ROMANCE

天津 唐雨 秘

任意选择对手

"麻雀编"——在 FREE 对战的选人画面里,顺序按"L、R、Y、C、B、A",成功的话便可任选对手。"花札篇"——在 FREE 对战的选人画面里,顺序按"L、R、X、Y、Z、START",成功的话同样可任选对手。

SS 死或生

海南 郭东升 秘

设置场地大小

只要用齐所角色在"EASY"难度或以上爆机,而体力又不是调至"NO LIMIT"的话,那么不论有否续版,之后都可在"EXTRA CONFIG"中设置场地大小。

设定街机模式对手出场次序:

只要在"TIME ATTACK MODE"及"ARCADE MODE"的第一名都签同一个名字,就可在"EXTRA CONFIG"中设定街机模式对手的出场次序。

SS 御意见无用

海南 郭东升 秘

能量槽有花边

只要以隐藏人物四大铁人~新宿 JACKY、池袋 SARA、BUN BUN 丸或柏 JEFFRY 的任何一人爆机,跟着便会在"环境设定"里发现多了"ゲージ选择"一项,就可选择不同花边装饰的能量棒。

大头模式

在最后隐藏 BOSS 无道及四大铁人都出现了的情况下,把所有角色的对电脑战都 CLEAR 了,便会发现在"その他"的项目中新追加了"でか头"一项,终于可以用大头来玩了!

REAL TIME 练习模式

先选练习模式,然后在选人画面选人,选了后按着下键不放,直至进入练习模式,成功的话练习时便会 REAL TIME 地出现自己输入指令的情况,这样便可帮助你练招。

隐藏颜色

这 GAME 除了原先的颜色外,还有隐藏颜色。方法只要在选人时按着"L"及"R"键不放,再按"A"键决定,便可选到隐藏颜色了。

四大铁人+无道 BOSS

《御意见无用》隐藏人物大公开!首先出卖招待所是可使用的四大铁人,基本上只要在对电脑战中以不同角色完成游戏便可用到他们,条件如下:完成"拳凶"及"茂夫"得新宿 JACKY;完成"亚矢"及"春子"得池袋 SARAH;完成"瞳"及"高仓"得 BUN BUN 丸;完成"龙斯"及"撤"得柏 JEFFRY。另外,只须选择"难しい"的难易度,然后玩对电脑战,不限 CONTINUE 次数,只要战到最后,隐藏 BOSS"无道"便会出现,实力比平常 BOSS 都要强,非常难以应付。

SS 侍魂天草降临

太原 张奇 秘

自行了断

在《侍魂天草降临》中可以使用自决技来自杀,方法是输入"←→↘↓+弱斩+脚键",成功的话会即时自行了断。不过到了下 ROUND 时,一开始便会是怒气槽 MAX 的状态。

使用"壬无月斩红郎"

今次《侍魂天草降临》同样有秘技可以用到壬无月斩红郎,而且可以直接输入不用爆机。只要在选人画面时,紧按"Y",再按"A"或"C"决定,便可用到斩红郎了,不过此秘技只适用于 VS MODE 及 PRACTICE MODE。

SS BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT 秘
石家庄 孙世朋

EASY ARRANGE MODE

首先在标题画面选"NEW GAME",然后在选择模式时,把游标指着"ARRANGE",再按着十字键的"→"不放3秒以上,若"ARRANGE"字样变为绿色便是成功,这样便可进入难度较低的ARRANGE MODE了。

进入 BATTLE MODE

只要在打爆机后输入以下指令便可进入。爆了机回到标题画面时,同时按着"X"、"Y"及"Z"键不放,来按START键决定。便可进入BATTLE MODE,这里不限武器数量,打死所有敌人便算CLEAR。

SS 设计卫门2 秘
石家庄 孙世朋

增加只数

这GAME0内有SAMPLE GAME,全部都可以进入隐藏OPTION调校只数的。只要在标题画面时按着"L"不放再按"R",成功的话便可去到只数调校画面。

隐藏游戏

这GAME除原来的SAMPLE游戏以外,只要使用此秘技便可多选两个。方法是在标题选择画面时,箭头指着S1或S2,再同时紧按"L"及"R"不放来决定,便可玩到"雅"及"ELFIN"两个隐藏游戏了。

SS 幻影时光射击游戏完美版 秘
上海 程旭

爆机有奖!

在游戏中以不同难度爆机便会有不同的奖励模式,条件如下:"ふつう"是奖50个CREDIT;"むずい"是最初便可选用所有机体;"げぎむず"则是选版。

SS STREET FIGHTER COLLECTION 秘
上海 程旭

瞬狱杀

相信大家都知若在选人时按着"L+R+START"不放来决定,那便可以进入TURBO模式,即按着键不放便会有连射的模式,没有TURBO手键也可玩连射。而这个简易使用瞬狱杀的秘技也是要进入这模式之中才可使用,不过当然要先选杀意隆(豪鬼用不到),然后在储够LEVEL3的时候,同时按"L+R"不放来将方向钮推前,这样便很容易使出瞬狱杀。若使用连射手键,将"L"及"R"调较为AUTOFIRE,一样做得到。

N64 Doom 64 秘
大同 李炎

超强劲密码

大家首先在密码输入画面,打入"?TJL BDFW BFGV JVVB",于是便会增加了一个"FEATURES"项目,内里有五项选择项目:"Warp To Leve"是关数选择,"Invulnerable"是无敌,"Health Boost"是体力回复,"Weapon"是武器设定而"Map Everything"则是地图连敌人也都显示出来。

N64 实况世界足球3 秘
唐山 方海超

大头模式

在标题画面时,顺序按C(上)、C(上)、C(下)、C(下)、C(左)、C(右)、C(左)、C(右)、B、A,最后同时按Z及START键,成功的便可用到大头仔比赛。(注:C后面的括号是代表不同位置的C键,而非控杆的上下左右。

隐藏明星队

在标题画面时,顺序按"↑、L、↑、L、↓、L、↑、L、←、R、→、R、←、R、→、R、B、A,最后同时按"Z"及"START"键,成功的话便可令隐藏明星队出现让你选择。

SS WORLD STADIUM EX 秘
唐山 方海超

轻易通过迷你游戏

在读碟时出现的迷你游戏中,若保持按着L1、R1、△、↓、SELECT,球员就能放出雷射光,这样便可简单地收集球场内全部垒球。

全体选手最好状态

首先使用迷你游戏中快速拾球的秘技,当把全部20个球回收后便按×跳起,假如画面显示合共取得21个球便算成功,这时全体选手都在变成最好状态,不过这秘技是无法在联赛模式中使用的。

投手资料详细显示

无论在哪个游戏模式,只要在投手能力表出现时按L1、L2、R1或R2,便能看到他的击球能力。

SS 最强马传说 秘
武汉 林晓凡

一开始拥有1亿5千万

在标题画面中,只要顺序按→、→、←、←、↓、↑、↓、↑、L、R、SRTAR,进入育成模式后可令资金增至1亿5千万。

增加种牡马数目

只要在育成模式中输入密码"でんせつのめいばふつかつ",就会增加24匹素质极高的种牡马。

SS 职业棒球'97 秘
武汉 林晓凡

投球及击球游标消失

在比赛进行中选按暂停令设定画面出现,然后按住L和Y来解除暂停,就会令击球者的游标消失;同样若按住R和Y来解除暂停,就会令投球者的游标消失。

随机选择使用队伍

在GAME MENU SELECT画面里,只要按住×来按START选择1P VS COM模式,就会由电脑随机选择玩者与CPU的使用队伍;若按住Y来按START选择1P VS 2P,或是按住Z来按START选择COM VS COM,则会同样地随机选择球队。

100%雨中作赛

在游戏设定画面或赛事成绩画面里,只要按住L、R、Y来选择"试合开始",就一定会在雨中进行比赛。

攻略天地

责编/ANGEL

鬼屋魔影四

杭州\王彪

游戏一开始，直接走进博物馆内。走进日本人在拍电视的那个房间。拿走耳机。走进对面的房间。拿走剑和盾牌。注视墙上的图画。它会告诉你有关你自己的故事（光碟版）。然後打开门。进入票房。拿走可发射子弹的遥控玩具车（remote－controlled catapult）。拿走光碟片。开启终端机（terminal）的开关。使用光碟片。（光碟版）。

到下一个房间。

这里是馆长办公室。搜寻抽屉，可以找到一把钥匙，一张磁卡，以及一本杂志。

回到博物馆内，要小心，因为警报系统已开启。现在弯下身在地上爬行。

避开雷射光束。身体尽量靠近家俱。然後回到大厅。

拿取工具箱内的螺丝起子，在关闭的门上使用它。进入房间内拿取灭火器（左边，红色的，不要拿右边的水式灭火器）离开房间，使用钥匙去开启控制箱。在控制箱上使用灭火器，如此便可把警报系统关闭。走上台阶。

一进入房间就马上出现一个武士。使用剑或是空拳打倒他。注意雷射光束。在左边的橱柜上使用磁卡，拿走子弹。操控小车子使它进入一个充满雷射光束的房间内，射中红色按钮可以使警报系统关闭。避开地上的小光点，直到红色按钮前停下来，面对它。走到正确位置後，萤幕上会有讯息说可以开始射击。使用子弹然後射击（方法，先使用遥控车，然後选手上拿著工具的图示，然後再使用一次遥控车，选丢的图示。）警报关闭後，关掉遥控车。拿走墙上的剑。

然後走到花园，干掉武士，找到Hologram，然後你会被丢到井里去。来到了1329年囚室中。

拿起身旁的鲁特琴，把它丢给对面的囚犯贝尔沃（Berwal）。记得要先SAVE，因为若没丢准就得被关在这里一辈子了。贝尔沃会弹起琴来吸引警卫的注意。当警卫走到你面前时踢他，贝尔沃此时会用琴打警卫的头，等他消失後，他会走出来，把钥匙丢给你，然後你用它来开启囚室的门。走出来，拿起剑杀死第二个警卫，然後他会留下一把钥匙，把它拾起来。

走进开著门的房间，干掉里面的警卫，找到一个酒瓶。

走出来到关著的门前，使用钥匙开门。

走上楼梯，不要再往前走，让瞎眼的老人走过你面前。搜索壁炉找到钥匙开启壁炉旁的房门（正对楼梯）小心那只羊！立刻跑到右边的房间，拿走火腿、酒瓶、以及空水桶。

回到有羊的房间，跑到羊後面，用水桶取水，拿走羊皮及牧羊人的手杖。

回到壁炉前，用水浇息炉火，搜索，然後爬上炉内的梯子。到了屋顶底下，先向前走几步，再使用羊皮，便可无声地跳到对侧去。

走到最左边的门，进去後在第一个交叉向左转，走进门里面。进去後走到交叉，转向你的右边走，过门，在到下一个交叉前立定，身体向右转，使用牧羊人的手杖拿走他的僧衣。然後立定向左转回来，走过这个交叉，直走过门，到交叉时，右转，走两步後立定向左转，从梁柱上跳下来到地板上。

搜索铁笼子，拿走骑士之歌以及一本Hologram。推一下大的金色十字架，密道就会打开。

这边是写字间。你会找到一堆东西。靠近门口的平面桌上有：空杯、水、沥青（Pitch）、骨碳（Boneblack）、脾脏（Spleen）最後面靠墙壁的斜面桌上有：钻孔锥（stiletto）。

走上楼梯，拿走鹅毛笔，以及柜子上面的木盒子。下楼站在有白纸的斜面桌前，把书本放在桌上，白纸的左边。使用钻孔锥在书本上，可以得到一个宝石。依序使用水、脾脏（spleen）、骨炭（boneblack），便可制出墨水。沥青不要用。使用鹅毛笔，抄写骑士之歌。拿回桌上的书本。

回到铁笼子前，把正本的骑士之歌以及木盒子放进去。不要拖太久，因为警卫已经出现。再走回写字间，穿上僧衣，推一下墙上的火把。密道就会打开，有一个僧人会走进来，小心的跟在他的後面，然後走出去。

走到一个开著的门前时（第二个门），萤幕上便会有指示，此时赶紧右转遁入房内。此时外面会有警卫出现，别管他，他不会进来。一旦进入此房间後就不要再走出去。

这里是医院。在你的左侧有一个木罐，拿起来。向墙壁摔，可以得到钥匙。用钥匙开启左侧第一个房间的门。在石板桌边缘找到一本书，上面有写如何制作药水，所需的材料可以在三个厨子里分别找到，把它们全部使用一遍就可以了。走出来，然後再走进其他四个关著门的房间。

皮革室：在左侧的厨柜上可找到一把皮革刀。

面包室：开启另一扇门进入有面包烤箱的房间。找到两块面包，一个在烤箱中，一个在对面的桌上。把刚刚制造的绿色药水倒在其中之一开启第四扇门，你会看到一个老的武士。把绿色的有毒面包丢给他。在雕像上使用皮革刀，可得到宝石。在医院内的所有雕像都要这样做，只有两个雕像没有宝石。别忘了一个有三座雕像的房间。走出老武士的房间後，会遇到两个警卫，干掉他们。拿走钥匙。

用钥匙开停尸间的门。推一下尸体，找到黄金心脏。确定已用皮革刀在医院的其他雕像上取得所有的八颗宝石後，把黄金心脏使用在角落边的雕像上。

然後赶快跑到在门边的雕像旁，搜索雕像，它会给你一个杯子，喝掉它。然後你会喝醉，Wolfram会抓住你，把你关进牢里。

你被绑在轮子上，按向右键使轮子转到左边，让火烧断绳子。自由後，干掉守卫，拿走桌上的东西。把两个火炬互调位置，如此便可开启一道门。

走进去，向左转，到底时再向右转，遇到一个老武士，把没有镶石头的指环拿给他。等他死後，拿走他所遗留下来的东西，找一找箱子里的东西。把红色的石头放进皮袋中，Wolfram就不会再注视你。拿走金色圣杯中的九颗宝石。用指环开门。穿上僧衣，步上楼梯。

到图书馆後空手干掉两个穿僧衣的恶魔。开门，走进餐厅。

一进门後立刻把右手边的一叠盘子拿起来，走进厨房。然後左转。走进最後那一间，干掉恶魔。对著横躺的雕像（不靠墙壁的那个）使用onyx宝石，得到钥匙，然後再走回厨房入口处，用钥匙开门，走出去。

在墓地发现两个僵尸及一个鬼（驼背的那个）。避开那两个僵尸，跑到鬼的面前，使用木十字架。他会留下一个牙齿，走向其他两个坟墓，使用宝石，得到东西（这个东西好像用不到）用牙齿开门。

塔在你的左边有一个密道，推一下左墙边的小雕像可开启它。或者走上右边的楼梯去找贝尔沃，他也会来帮你开。

找到一开始被关的囚室，里面有一个人假扮茱莉叶，不要受骗。（不必去救她）巡原路走回刚刚那个老武士所在的房间，避开怪物，走上楼梯到图书馆。

图书馆刚刚关著的门现在开了，走出去。在一门前干掉守卫。走进去。（如果刚才没有先去找假茱莉叶，这个门就不会开）

去教堂走向正对门口的那幅画，也就是编号第七的画，推一下画。有一道门就会打开。打死武士後走上楼梯。使用在最左边的的一块重物。

在屋顶对坟墓使用三颗钻石（只有一颗是正确的）。拿走角吹（horn），你会被抓住，但你的朋友贝尔沃会来救你。

贝尔沃帮你开了门後，立刻跑出铁笼子，小心楼上Montfalcon在监视你。把桌上的东西全拿走，使用角吹（horn）然後你会变成全副武装，用棍子干掉行刑者。走到教堂入口处，走进小的礼拜堂。推动金色十字架。找到刚开启的楼梯，走上去，找到有破洞的彩色玻璃。

到了屋顶後，要和Montfalcon决一死战。打败他的唯一方法就是把他推下屋檐。注意屋檐边有一个缺口，想办法把他挤下去。

回到屋内後，找到刚刚Wolfram所站的位置，後面的房间有两个火把，推一下那个没有火的火把，门便可打开。走上楼梯，对雕像使用木十字架。圣水柜打开，把它推一下。下楼，走出房间。

回到铁笼子所在的地方，从铁笼子走到星形记号的地方，再向左前方走，可找到一个小室，地上现在多出一道楼梯。走下去，到地下室里。

小心地上的星形记号。搜寻每一处。在第二个房间中可找到一本书，读一读，遵照指示。依序使用lead，tin，water，antimony便可制出药水。在火炉里找到火炬，对地上的星形记号使用火炬，可使星形记号消失。对雕像右手中的书本使用药水。一扇门开启。然後你就会找到茱莉叶。在井边墙壁上找到封印。在井边使用绳子，再使用桶子，把它装满水（不要掉到井里去），用水泼茱莉叶。怪物出现，避开它。

离开地下室到上面去。小心不要碰到地上的星形记号。

再到楼上去，找到刚刚那个有破洞的彩色玻璃，附近有一个十字架，把它推到地上有记号的地方。它会从那里掉下去砸死Wolfram。

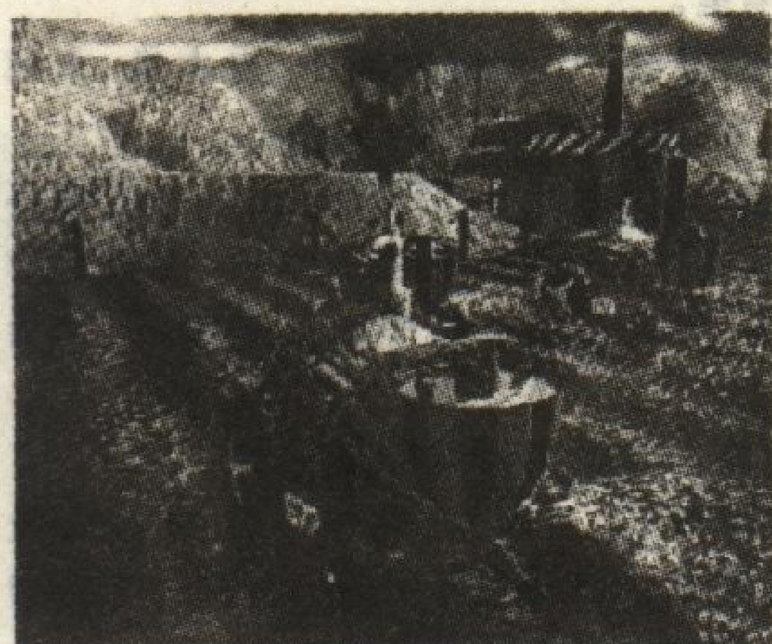
茱莉叶自由後会走向你，然後拿一个手套给你。先使用封印，再使用手套。回到1995年。

广角镜 PC广角

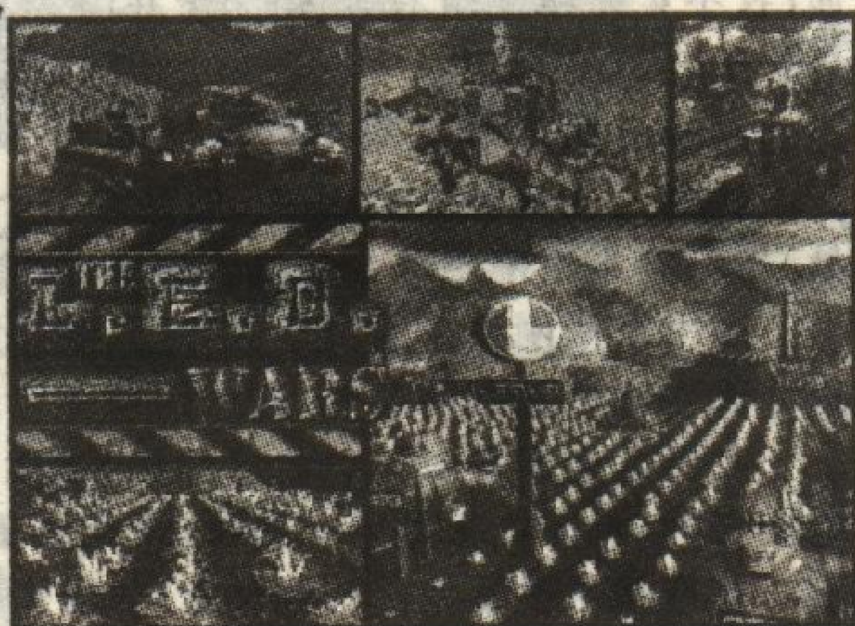
责编/ANGEL

商业争霸 LED

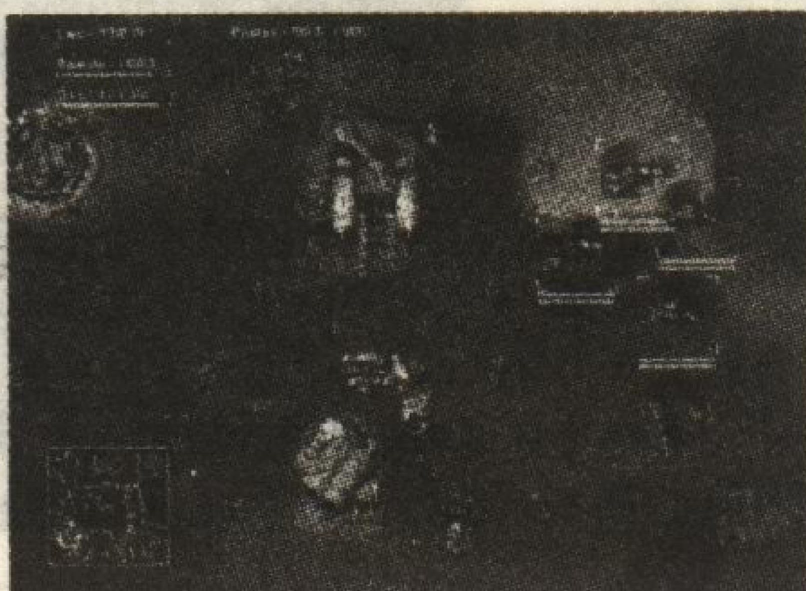
21世纪，地球的环境完全被污染，人类的基因也随之改变，人类必须要靠著L.E.D生命进化药才可以在地球上存活，而你(玩家)的工作就是拯救你的公司在这个荒凉的地球上可以不断的制造LED，并掠夺及排除和你一样企图制造LED的敌人利益。



假如你之前从未接触过及时战略游戏，LED大战中相当简单的操作介面可以很轻松上手，每一个主建筑体中就包含了其相关的物件，例如：点选兵工厂就会显示可以制造的车辆，而且建筑物的建造完全没有区域限制，走到那盖到那相当的便利，但是最重要的，你必须要有足够的LED才可以建造。



游戏中除了重要的LED外，另外还有几个其它重要的资源如：动力、LED种子及油矿，LED必须要有种子工厂生产及播种车播种，然後由采收车采收运回精练厂，所有的建筑体都需要电力，电力则由量子电厂所提供，而油矿则是提供所有的车辆的能源，LED是所有一切的来源，经营并保护你的LED田是致胜的不变法则。本游戏自称专为及时战略游戏玩家所设计，其电脑的AI相当的强悍，电脑会不断的攻击你的资源，如果它了解到你防守的方式，它会另外找路去攻击你防守较弱的地方，游戏中出现的武器包罗万象，有两栖、陆、海、空等作战单位，绝对满足好战份子杀戳的快感。游戏中包含了16关单人任务，及20关以上的多人连线任务，它的不同之处在可以自由调整困难度，及编辑新的资源，假如你认为任务相当困难，你可以加一些额外的单位及资源，甚至建筑物，另外如果你觉得不够刺激，你也可以增加你的敌人，好好来场大战。



游戏同样支援IPX、一对一、区域网路及INTERNET 8人连线，身为指挥官的你，如果完成你的老板交给你的任务，击败对手，征服所有的区域，最重要的是确保公司大赚钱。

兽乡守护者Ⅱ



黄泉的封印2

WIN95版全新出击；精彩的战斗；逼真的语音；800×600高解析度、256色高彩画面。

坚持完美的WIN95版本

「兽乡二」原本预计发行DOS版本，不过为了满足多数玩家们在系统配备上的需求进行改版发行的华义国际不惜钜资，将原先改版已接近完成的中文化DOS版本舍弃改以画面品质更佳的全新WIN95版本发行，目的就是为了提供玩家一个更高品质、更高水准的经典游戏。

兼具写实与超现实的战斗系统，众所皆知的，「兽乡」系列游戏最大的特点在於战斗系统的独创性，尤以超现实的「兽化」系统最具特色。由於各战斗单位在进行「兽化」之後，能力值会产生巨变，间接导致玩家们的攻防战术更加复杂且多变。破解每一关卡的方法，无一定公式可循，玩家们必须善用智慧，紧抓战场上的瞬息万变，才能突破初期设定的「劣势」，顺利推进游戏至破关。「写实」战斗系统的设定，则可以从「攻击角度」的建立可以得知。从敌人防御力较差的後方(斜後方)进行攻击，得到的效果将远比从正面攻击来的有效；相反地，进行防御时当然必须避免敌人自後方突击。试问，实际战场上的情形是否也是如此呢?「兽乡二」正是一款「现实」、「幻想」兼备的RPG游戏。

全新的WIN95版本，在画面解析度上愈发清晰，加上多彩缤纷High Color的呈现，对讲究视觉效果的玩家们来说确是一大福音。尤其「兽乡二」又拥有独具的「漫画式」动画表现，动作的细腻度与可看性大为提升。观赏颇具跃动感的动画画面，著实提高了玩家们观赏对话方块的兴致。「兽乡二」突出之处，不仅仅建立於独特战斗系统与精致的画面呈现，优美的背景音乐与突破性的语音效果，亦是其一大卖点。应著凄凉故事情节而搭配而成的背景音乐不仅曲曲动听，更能彻底反应故事进行的紧张、凄美与激烈。而配合战斗场景所设计的特殊语音，更是扮演了恰如其分的角色。当角色进行「兽化」、遭受袭击、被攻击致死时，均会发出令人印象深刻的语音，让您随著游戏的进行，时而惊呼、时而冷静，完全融人逼真的战斗场景中。如果您认为「兽乡二」仅有上述的优点，那您就大错特错了!RPG类游戏吸引人的因素之一，必定包括了精彩多变的故事情节。「兽乡二」的故事大纲，建构在弱势族群「兽人」对抗残暴人侵者(人类)上，峰回路转、赚人热泪的故事情节，让玩家有一边进行游戏，一边观赏小说的感觉。如果说，游戏真可以带给人若干启示，那麽「兽乡二」似乎真有以上所说的「效果」。好的东西值得期待，好的作品更是要推荐给大家，试问如此完美的一支RPG游戏——「兽乡二」，您愿意错过它吗?

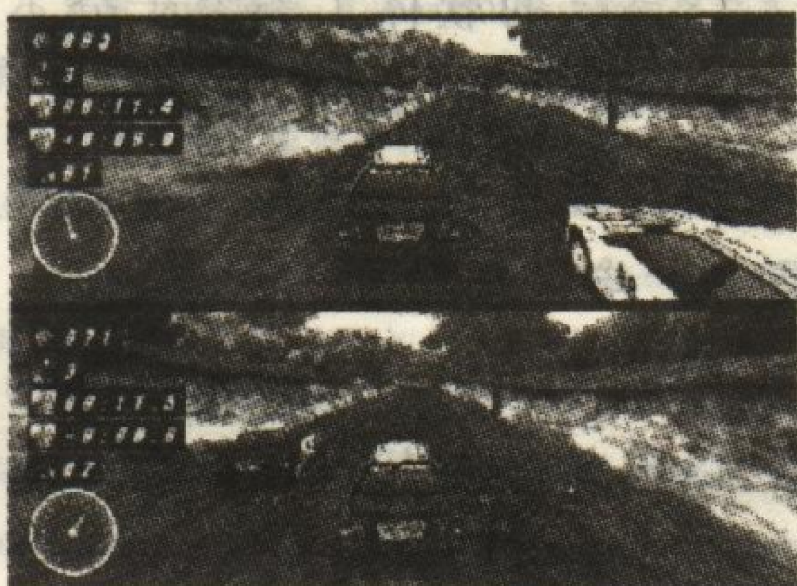
Preview 廣角鏡 PC广角

责编/ANGEL

国际越野冠军赛



Europress Software 这家软体公司在游戏界可说是个异数，这家公司前後出了两套 Rally 越野赛车游戏，第一套虽然画面精致，但内容乏善可陈饱受抨击，该公司不因此而心灰意冷，再接再厉推出 Rally Championship，并获得 RAC 赛车运动部门的背书。这次再度出击果然博得满堂采，在国内甚至把同时期推出的知名赛车游戏续作 Screamer 2 压得喘不过气来。



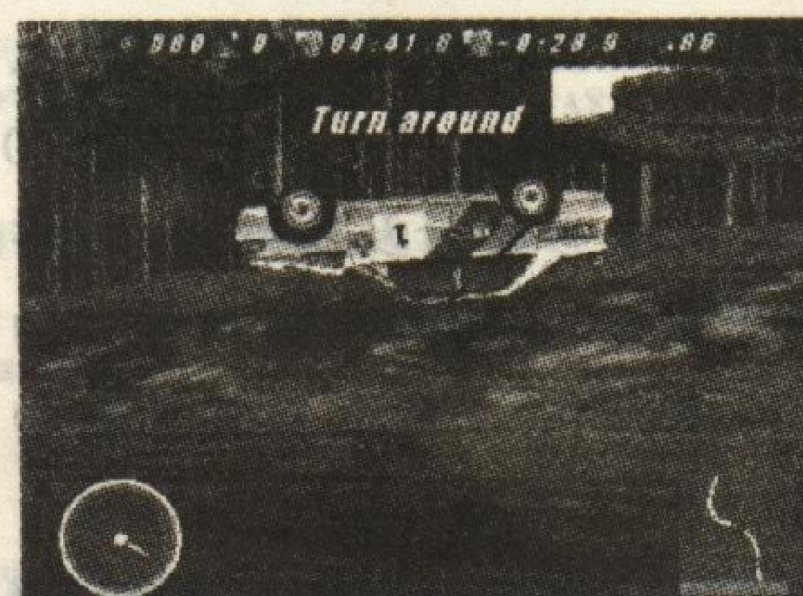


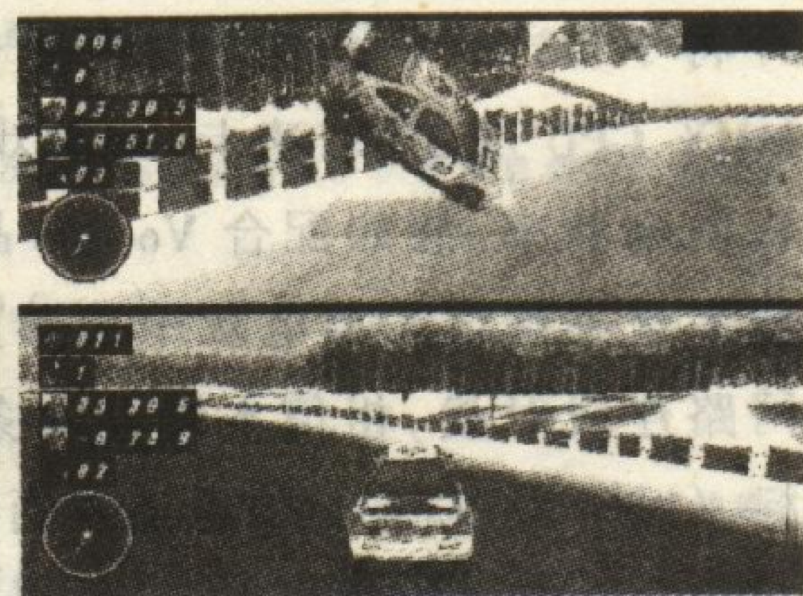
如今 Europress 挟著前作的余威，配合近来人气鼎沸的 3Dfx 加速晶片，即将推出 Rally 越野赛车的最新作：International Rally Championship（国际越野冠军赛）。International Rally Championship 同样获得了 RAC 的背书，由於前作考虑到赛程的流畅度，使得场景过於单调。在最新作中获得了 3D 加速卡的辅助，制作小组得以在跑道上任意发挥前所未有的创意。无论是沙漠、山丘、雪地、森林、或碎石地形，场景之精美较之前作简直是天壤之别。假如您对制作小组设计的路线颇有微词，随游戏所附赠的赛道编辑器将可满足您挑剔的完美主义。当然本游戏也支援各式各样的网路连线，包括上下分割的同台电脑对战等，可惜不提供 TCP/IP 的连线。

International Rally Championship 有各种不同的游戏模式可供玩家选择，包括了 Championship 冠军赛模式、Arcade 大型电玩模式、Time trial 时间测速模式、Simulation 拟真模式及让玩家自己量身订做的 D.I.Y 模式等。当然前作中最为人称道的超拟真度及全程相伴的副驾驶语音也完完全全的保留了下来，且这次玩家可选择的车辆高达九辆，全部都是在越野赛中驰骋沙场的名车。相信这些特质足以让本游戏成为今年圣诞前夕最令人期待的赛车大作。









本游戏目前已在英国发行，预计不久後就会出现在美国市场。希望国内的代理商能早日为车狂们引进。

PC 新闻

责编/ANGEL

●Last Bronx <东京番外地>确定移植至 PC

Sega 已决定将 Last Bronx <东京番外地>移植至 PC 上，预计将于 98 年一月完成。由於使用 Windows95 的 DirectX 5.0、MMX CPU 及 3D 加速卡，此游戏将能于高解析度下达到每秒 60 针的刷新率。假如配合 Voodoo 晶片的全彩显示及特殊效果，将能完全表现出大型电玩中残影及光影效果，再加上提供各式的网路连线对战，相信本游戏有条件成为 PC 上格斗游戏的新指标。(以下为 Saturn 版的游戏画面)





●Interplay 著手企划 Fallout 2<辐射尘下 2>



Interplay 在其最新的科幻冒险游戏 Fallout<辐射尘下>颇受好评之後，已经开始企划续集 Fallout 2。预计续集将会延续第一代的背景及世界观，许多在一代中来不及尝试的点子也会在二代中出现。

●MicroProse 遭 GT Interactive 并购



十月美国游戏界发生了一件惊天动地的大事：业界第二大的游戏出版商 GT Interactive 与第九大的 MicroProse 正式合并，GT Interactive 花了两亿五千万美元买下 MicroProse 的股票，两家公司将于年底完成合并，新公司将更换目前的名称，预计新名字在年底前公布。

虽然美其名为合并，事实上重组後的公司仍由 GT Interactive 当家，此举也令长久以来一直想称霸业界的 GT Interactive 朝目标迈进了一大步。之前 GT 的软体出版市场占有率约为 9.2%，离第一的 CUC Software（市场占有率 18.7%）差距高达两倍，而第三名的 Electronic Arts（市场占有率 8.9%）更在身後紧追不舍。在与第九名的 MicroProse（市场占有率 3.2%）合并之後，GT 的市场占有率将高达 12%，不但把 EA 远远的抛在脑後，离 CUC Software 也非遥不可及，GT 称霸游戏出版界的野心昭然若揭。

除了争取市场占有率外，GT 想与 MicroProse 合并还有一个原因：利用 MicroProse 来补强 GT 在模拟及策略游戏方面的弱势。MicroProse 许多知名的策略游戏如 Civilization 文明帝国系列，MechWarrior 机甲争霸战系列，X－COM 幽浮系列，Master of Orion 银河霸主系列，在空战模拟游戏方面有 Falcon 捍卫雄鹰系列，Top Gun 捍卫战士，其他如 Grand Prix 世界金冠军系列，Star Trek 星舰迷航记系列，Magic: The Gathering 魔法风云会等，这些游戏资源都是 GT 梦寐以求的。此外 GT 也将从授权 MicroProse 的游戏给游乐器开发厂商中获利，这些都是以往 MicroProse 较不积极开发的市场。

合并的第三个原因是因为 GT 自己的软体工作室十分不足，最明显的例子是 id Software 及 Raven Software 说走就走，Quake II 及 Hexen II 这两个肥水的代理权马上落入 Activision 的田下，尤其 Quake II 肯定会是 98 年销售最佳的游戏之一，竟然眼睁睁的看的到吃不到，令 GT 欲哭无泪。如今 MicroProse 带来了五个活力充沛的制作小组，以後将会有超过三分之一的游戏是由 GT 自己所开发，不但可以带来更高的利润空间，也可减少对於外部游戏厂商的依赖，可谓一举数得。此外 MicroProse 的海外销售能力也令 GT 钦慕不已，到目前为止，MicroProse 有超过 65% 的利润来自於海外的授权销售，而 GT 只有区区 40%，GT 十分肯定 MicroProse 的海外行销能力将会大幅扩展 GT 的海外市场。

一个巴掌拍不响，合并後的利益当然不会独厚於 GT。MicroProse 自然也有不少的好处。不过最大的好处莫过於改善目前的赤字。MicroProse 已经连续亏损四年，1995 年亏损一千八百万美元，96 年变本加厉，亏损多达近四千万美元，沈重的财政负担压的 MicroProse 喘不过气来，这一切等与 GT 合并後将获得改善。当然 GT 也已经有了帮 MicroProse 负担债务的心理准备。



●12 厂商协意欧洲 DVD 声音压缩统一规格

欧洲市场的 DVD player 的声音压缩规格将自 98 春起统一为 EMPEG2。目前已有包含 Polygram、Sony、松下、日立、东芝、Pioneer、Waner Home Video、MGM/UA、Universal、Columbia TriStar Home Video、Philips、Thomson 等五家软体制造商及七家硬体商协议，并尽速底定规格。这是在本周的柏林电子展中，由 Philips 等欧系厂商提案。这项压缩规格是监於欧系语言繁多，故软体制造商要求制定欧系特用的压缩规格。

软件评析

责编/ANGEL

Windows95 OSR2 研究

上海 王浩

Microsoft Windows 95 OEM ServiceRelease 2(简称:OSR2)是 Windows95 作业系统的升级版本,它新增了许多功能,以及支援近期出现的许多新硬体,还包括了更新原 Windows95 中就可使用的各式各样元件。因为大部份在 OSR2 中的新功能都只是应用在新的硬体装置方面,所以 OSR2 将只能用在今後卖出的新 PC 上。然而,OSR2 的许多元件已经发展完成,所以很快地使用者也将可以自网际网路上面 download 下来使用。OSR2 的功能稍後也将包含在 Windows95 的下一版本 Memphis 中,此版本将在 1997 年进入 beta 版测试。下面的说明主要目的是要勾勒出 Windows 95 OEM Service Release 2 的功能大纲,并且辨识什麽元件是可以应用在已存在的 Windows95 使用者。主要可分成四方面:

硬体支援 FAT32:加强 Windows95 的 FAT 档案系统,被设计来能更有效率地支援大容量硬碟,容量上限增至 2TBytes。包括更新程式 FDISK,Format,Scandisk,和 Defrag 磁碟公用程式,以便能支援新的 FAT32partition。

更新 DriveSpace:Windows95DriveSpace 磁碟压缩公用程式现在支援的容量上限增至 2GB。注意:DriveSpace 磁碟压缩程式现在尚不支援 FAT32 系统。

改进电源管理程式:支援 Advanced Power Management(API)1.2 BIOS,wake on ring for modem,multibattery PC,drive spin down,和关闭非作用中的 PCMCIA 数据机电源。

强化储存媒体:支援 IDE Bus Mastering,120 M 软式磁碟机,可移除的 IDE 媒体,Zip 磁碟机,和 CD 自动换片机。也增加了 SMART 磁碟快取功能的 API。

强化 PCMCIA:增加支援新 PC Card 32(CardBus)桥接器。使用 3.3 伏特电压的 PCMCIA 介面卡而不是 5 伏特电压,多功能的 PCMCIA 网路/数据机卡,和 PCMCIA 全球定位卫星(GlobalPosition Satellite:GPS)装置。

强化光碟档案系统(CDFS):支援 ISO9660 磁碟到 4GB 的上限,和 CD-I 格式的 CD-ROM。PCI Bridging/Docking 支援使用 PCI 船坞插座的 PCI 装置。

IRQ Routing:支援新的 PCI interrupt routers。

网际网路与多媒体支援 Internet Explorer 3.0 Microsoft 新的网际网路浏览器。支援 ActiveX,HTML 形态的试算表,frames,Java 及其它更多的功能。

网际网路连接精灵(InternetConnection Wizard):经由简单,容易的组态设定精灵之帮助,可以轻易的连接到 InternetServiceProvider(ISP)。

网际网路电子邮件和新闻组群(Internet Mail and News):使用新的 SMTP 和 POP3 用户端程式,可以让使用者能很快地传送和接收电子邮件,并且可以,以有弹性的 Newreader,来预约你最喜爱的 Newsgroups。

网路会议(NetMeeting):可以透过网际网路的电话呼叫,包含同时可以跟另一些人做资料传送。你能够远端的观赏和控制任何的节目,分享白板、谈话、与传送档案。

个人网站伺服器(Personal WebServer)允许将你的首页放上 Internet/Intranet。

DirectX 2.0(包括 Direct 3D):高效率的 2D 与 3D 绘图、声音、输入、通讯程式。可以应用在几乎任何 PC 上优秀的 Game,也可以跟 Game 一起购得,包括一些更新的声音和显示卡驱动程式。

ActiveMovie:Microsoft Windows 下一代的影像架构,可以传送播放高品质及高效率的视讯影片,包括 QuickTime 和 MPEG-1 影像格式档。

Open GL:支援 Open GL 绘图标准程式库,外加一些很酷的萤幕保护装置。

支援 Intel MMX:支援 Intel 下一代的微处理器 IntelPentiumMultimedia Extensions(MMX),可以让语音及影像执行的更快。

网路与通讯:改进拨号网路增强使用者界面,支援 scripting 和自动拨号。注意:欲取得拨号网路改进之功能,请下载 ISDN Accelerator Pack 1.1。

支援语音数据机:支援 VoiceVie 和 AT+V 数据机,允许同时传送语音和数据资料,并且允许数据机能够做语音应答。

Service for Netware Directory Service:完整的 Novell Netware 4.X 用户端支援,包括 Netware Directory Services。

32 位元 DLC:支援 32 位元的 SNA 主机连接之 Data Link Control 通讯协定。

红外线支援:支援 Infrared Data Association(IrDA)2.0 版装置-包括红外线的区域网路连接。

桌面管理:支援桌面管理界面(Desktop Management Interface:DMI) 1.1 版,允许桌面管理应用在 PC 的萤幕装置。

NDIS 4.0:新增支援新的 NDIS 4.0 网路介面卡装置。

其它的功能:

显示增强:支援动态地更改萤幕解析度和颜色数,而不须重新开机。显示卡的更新速率也可以,以大多数较新的显示卡驱动程式晶片来加以设定。

字型:支援 HP LaserJet 4 灰阶字型。

MSN 1.3:MSN 用户端程式的最终版,主要是做效率功能上的改进。

修改/更新:各种 Windows95 的升级,包括:更新 OLE 元件,加强与改进 Windows Messaging 用户端程式的效率,修正 Microsoft FAX。

开机自动检查磁碟:在 PC 不正常关机的情况下,Scandisk 将在下次系统启动时自动被执行,并逐一检查可能受损的档案。

连线服务档案夹:提供 American Online 3.0,CompuServe 3.0,CompuServe WOW,和 AT&T Worldnet 的用户端软体。

FAQ:Q 什麽是 OSR2?

Windows95 OSR2 属於 Windows95 系列产品之一。基本上它包含 Service Pack 1 的所有功能,并且在 Microsoft 的 Web 站上可以找到目前可用的最新 patches 和 fixes 程式,像是 Internet Explorer 3.0 和 Personal Web Server。它也包含一系列目前尚不能 download 的元件,包括新的 FAT32 档案系统。其它在早期 Windows95 版本中的 bugs 现在也获得修正,例如:在 OSR2 中已修正档案系统效率组态档不正确设定的错误。

问:OSR2 支援 USB 吗?

不完全是。是有一个升级程式,但只能安装在 OSR2 上面,叫做 USBsupp.exe 。这个升级版程式已知叫做 OSR2.1 。它已经交由 OEM 厂商发行,并且也可以在 1996 年 11 月的 MSDN 专业版光碟片上找到。如果你已经拥有 OSR2,并且想要这个升级程式,请与你的 OEM 厂商连系。Microsoft 要求该 OEM 厂商只能将这个升级程式卖给它的客户。如果在你的系统上没有任何的 USB 装置,则这个升级程式就没有什麽用处(但它很容易反安装)。这个升级程式无法安装在任何其它的 Windows95 版本。SAS/PC 应用程式将无法安装在 OSR2.1 或执行。唯一的解决方法是将升级程式移除。想要知道支援 USB 的 OSR2.1 是否已经安装在你的系统上,到控制面板下的新增/移除程式,USB Supplement to OSR2 应该会显示在视窗下方的位置。

问:在 Windows95 的最早版本,我可以在系统开机时按 F4 来做 Windows 3.X 与 Windows95 的双重起动。在 OSR2 与 Windows 3.X 我还可以用这个方法做双重起动吗?

不行。OSR2 从一开始,及在未来的功能中,就不打算支援 Windows 3.X 的双重启动功能。但你仍可以使用其它厂商所开发的开机启动管理程式(boot manager,像是 PartitionMagic3.0,Windows NT4.0 或 OS/2)来做双重开机。Microsoft 有发行一个工具程式给 OSR2 的 beta 测试者,以恢复 OSR2 的双重启动能力。听说有些人已经向 Microsoft 索取这个工具程式,但详细的细节并不清楚。有一些协力厂商提供了让 OSR2 恢复双重启动能力的方法。这不包括修改 MS-DOS SYS 的方式(它可以让你启动至前一版的作业系统,但当你试著想再次启动至 OSR2 时,系统将会挂住),或是使用 TWEAKUI。最简单去恢复 OSR2 双重启动能力的方法是执行一次更新程式。据知就有两个这样的更新程式(据使用者的反应不错,但你仍须小心)。第一个更新程式是由 Jorg Weske 所写的 Win95Boot,第二个是由 RalfBuschmann 所写的 DosBoot。注意:最近根据读者的反应指出,如果你的 OSR2 不是装在你的第一个实体硬碟的第一个实体 partition 上,则这些更新程式可能会无法正确工作。在国内方面,则有 Neil Lin 所写的 FIX W95B COM(或 FIX 95B COM)程式可供使用。笔者自己使用至今并没有发现什麽问题。读者可 telnet 至 archie.edu.tw 寻找该档,或参考下列位址:

ftp://axp350.ncu.edu.tw/OS/win95/cis.nctu/patch/FIX-95B.COM

ftp://ftp.cis.nctu.edu.tw/upload/fix-95b.com

ftp://ftp.tku.edu.tw/pc/win95/patch/fix-95b.zip

ftp://proxyftp.csie.ncu.edu.tw/ftp.vit.edu.tw/upload/fix-95b.zip

ftp://cc11.ccit.edu.tw/pub/PC/dos/utility/FIX-W95B.COM

ftp://ftp.cis.nctu.edu.tw/Msdos/utility/FIX-W95B.COM

ftp://ftp.secc.fju.edu.tw/pc/win95/patch/FIX-W95B.COM

ftp://ftp.thu.edu.tw/Msdos/utility/FIX-W95B.COM

ftp://ftp.tku.edu.tw/pc/win95/patch/FIX-W95B.COM

问:我已经安装了 OSR2,而且我仍然可以在开机时经由 F4 启动我的前一版作业系统,为什麽?

喔!这件故事的完整始末如下:当 OSR2 在 beta 测试时,它就跟以前的 Windows95 一样,具有双重启动至前一版作业系统的能力。但这个功能在最终的正式版被拿掉了。然而,一种 OSR2 的 non-crippled 版本却因为某种原因被流出到市面上,就跟所有的破解大补帖软体一样,它仍然可以正确被执行。因此,如果你拥有的是可以跟之前的作业系统做双重启动的 OSR2 版本,那你可能是买到海盗版,请尽快通知厂商处理。

什麽是 FAT32?

比 OSR2 旧的 Windows95 版本,就跟任何的 DOS 一样,是架构在 FAT16 的档案系统之上(或

软件评析

责编/ANGEL

在某些情况下是 FAT32)。现存的大容量硬碟使用大型的 partition 大小，它意谓著 cluster 大小也跟著变大了，并且浪费磁碟空间。在 FAT16 之下，使用较小的 cluster 大小会比较好，因为即使是只有一个 bytes 的小档案，也会占用整个 cluster 大小的空间，其中残留的空间我们称为 slack 。在下列的表格中显示 partition 大小与 cluster 大小的关系。你无法在 DOS 下格式化一个小於 2K 的硬碟 cluster 大小。例如：如果在 FAT16 之下要让 cluster 大小不大於 8K，则你的 partition 大小必须小於 511MB。且 FAT16 不支援大於 2GB 的 partition。而 FAT32 做了一个改进，它现在能支援到 2TB 的硬碟容量，并且当 partition 小於 8GB 时，cluster 只有 4K。FAT32 磁碟内定的 cluster 大小如下所示：注意：FAT32 能以 FDISK 建立的最小 partition 大小为 512MB，也就是说，你将无法在小於 512MB 的硬碟上，以 FDISK/FORMAT 格式化出 FAT32 的档案系统。

问：我能够以早期的 Windows95 搭配 FAT32 使用吗?其它的作业系统是否能跟 OSR2 相容?Windows NT 任一版都可以跟 FAT32 相容吗?

答案都是不!Microsoft 在 NT5 之前的版本都没有计画让 NT 支援 FAT32。也就是说，目前的作业系统只有 Windows95 OSR2 认得 FAT32 而已。

问：FAT32 可以跟我的主机板相容吗?

较旧的 486 主机板 BIOS 并不支援大於 512MB 的 IDE 硬碟。有些早期的 Pentium 主机板 BIOS (1996 年 2 月前)也不支援超过 2GB 的 IDE 硬碟。如果你有这样的主机板，然後你使用协力厂商开发的硬碟管理程式来存取整个硬碟，基本上是没什麽问题，FAT32 一样可以工作。目前大多数的 BIOS 和 SCSI 可提供的 partition 上限是将近 8GB。如果单一的 partition 大小超过 8GB 的话，那控制卡必须支援 INT13 extension 才行。换句话说，BIOS 并不管你使用何种档案系统。

问：我如何格式化出 FAT32 的硬碟?

使用 OSR2 版的 FDISK 工具程式。FDISK 只允许你在大於 512MB 的硬碟上使用 FAT32。使用时，你必须启动 large disk support 功能来选用 FAT32。之後结束 FDISK 并重新开机，然後也是使用 OSR2 版的 FORMAT 程式格式化硬碟。注意：你必须在结束 FDISK 之後，以手动方式重新开机，而不像前一版的 FDISK 可以自动重开机。如果你在 FDISK 与 FORMAT 之间没有重新启动电脑，你将会得到一个看起来很奇怪的错误讯息。

问：我如何在安装 Windows95 OSR2 之前，先以 FAT32 将硬碟格式化?

你须要 OSR2 的开机磁片来做这件事。它也可以自 CD 上取得，如下所示：

方法 1：在开始安装 OSR2，进行到系统问你要不要做开机片时，回答是，并且跟著程序做。在开机片做好之後，取消安装。现在你就拥有可开机的磁片，上面并有新版的 FDISK，FORMAT 等程式。方法 2：你也可以制做 OSR2 开机磁片，如果你有：(1)在你的电脑上有安装任何一版的 Windows95，(2)OSR2 光碟片，(3)磁片。从较旧的 Windows95 版本做出 OSR2 的开机片：你原来安装 Windows95 的位置必须是光碟机，而不是放在硬碟上。1 将 Windows95 OSR2 光碟片放在光碟机中，将空白磁片放入 A:\磁碟机。2 到控制台→新增/移除程式→开机片，按建立开机片，然後跟著指示做。如此将建立 OSR2 开机片，上面有新的 FDISK，FORMAT 等程式。

问：有 FAT16 到 FAT32 的转换工具程式吗?

是的，Microsoft 也发展了一个 FAT16 到 FAT32(只能单向)的转换工具程式，叫做"CVT.EXE"。这个转换工具程式只给 OSR2 和 Memphis 的 beta 测试版使用者。它也没有透过 MSDN 散布。但它目前可以自 http://www Memphis97.com/exe/cvt.zip 下载。

我如何检查我的硬碟是不是以 FAT32 格式化的?

在我的电脑或 Windows 档案总管的磁碟机图示上，按滑鼠右键，选择内容。你应该可以看到如下的画面(如图 2)，在类型(Type)那一行就可以看到目前为 FAT32。

我可以安装磁碟压缩在 FAT32 的 partition 上吗?

不行。有趣的是，如果你在 OSR2 上使用 FAT16，并且你尝试去执行磁碟压缩代理程式，你将会得到一个错误讯息 - 它要你去安装 Plus!似乎目前 OSR2 版的磁碟压缩程式并无法正确工作。

问：FAT32 对系统效率有何影响?

对大多数的使用者而言，FAT32 对系统效能的影响可说是优劣各半的。有些程式也许可以自 FAT32 获得一些效能上的改进。但在其它的程式，特别是那些须要做大量的磁碟循序读写作业的程式，使用 FAT32 的结果可能为导至系统效能的降低。基本上，在你的硬碟上如果有越多的 cluster，就表示系统的效能会较低，对於任何档案系统这都是事实，不论是 FAT16，FAT32，NTFS，HPFS 都一样。不论如何，由於 FAT32 比起 FAT16 允许在单一的 partition 可以有更多的cluster，所以我们可以注意到这样的结果。当同样的 partition 里有较多的 cluster 时对磁碟工具程式特别有影响(会较慢)。举例来说，当你的 partition 接近 8GB 时，会有更多的 4K cluster，及较慢的系统效率。(然而，当你的 partition 再更大时，此改进却可解决 FAT16 slack 的问题)在初步的系统效能测试，当 partition 大小和 cluster 大小相同时，FAT32 和 FAT16 的效能大约相同(注意：此为依次建立和 FAT16 相同 cluster 大小的 FAT32 partition，而且在格式化磁碟机时必须使用/Z 参数)，然而，当将 cluster 的大小变小而增加 cluster 的数量後(只有在 FAT32 才可能这麽做)，磁碟的效能将降低。因此，在 slack 与效能之间便有了争议：使用小的 cluster 可以减少 slack，但也会降低效能。而大的 cluster 虽然会有较多的 slack，但却可以获得较佳的效能。大多数的使用者将注意到 slack 的差异，远高於由不同 cluster 大小所造成的效能的差异。Microsoft 已经为我们决定好了 4K 的 cluster 大小(4K 是 FAT32 内定的 cluster 大小)，那是兼顾 slack 与效能的最佳取舍。然而，在 FORMAT 指令使用/Z 参数，使用者基於自己对 slack 与效率的考量，使用者还是有能力去决定它自己想要的 cluster 大小。此外，OSR2 的 APM 功能，可以让硬碟在不使用时转速变慢以节省电力，但也可能使得系统效率变差。若想要关掉 APM，到控制台→电源管理，将 Allow Windows to manage Power use on this Computer 的选择取消。

问：我目前的软体(包括像 Norton Utilites 这样的磁碟工具程式)可以用在 FAT32 的磁碟机上吗?

Norton Utilites 2.0 和 Norton Antivirus 2.0 现在已支援 FAT32(在 Sysantech 的 Web 站也有升级程式可用)。而 Norton Utilites 1.0 版 for Windows95 与 FAT32 不相容。关於应用程式与 FAT32 的相容性，一般而言：大部份的应用程式，包括 backup 软体都没有问题，除了磁碟工具程式之外。

问：我能够以 FAT32 格式化 Iomega 1GB JAZ 的磁碟机吗?

是的，但你必须使用 Iomega JAZ Tools/driver 5.0 或之後的版本。较早的版本并不支援 FAT32。

问：我能够以 FAT32 格式化 Iomega 100MB Zip 的磁碟片吗?

不行，但就我所知很快就可以。

问：我并不想用 FAT32。OSR2 还可以使用 FAT16 吗?还是我非得使用 FAT32 不可?

OSR2 并没有要求你一定得使用 FAT32，你还是可以继续使用 FAT16。

问：我要的是我的 DOS 游戏仍然可以正常执行?在 OSR2 或 FAT32 下一样可以作到吗?

由於现在你没有办法经由按 F4 键回到前一版的 DOS，因此最简单的方式就是在 OSR2 下的 DOS(7.1 版)执行它们。不管是 OSR2 或是 FAT32，都应该对你的 DOS 游戏没有影响才对。然而，可能会有一个 EMM386.EXE 真实模式记忆体管理程式的问题，请看後文的说明。

问：你可以再说得更详细一点吗?

OSR2 并没有什麽独特之处，它只是修正了以前在 Windows95 中的问题。而在 OSR2 才特有的新功能，像 FAT32，改良的 APM，支援 Bus Mastering，强化 PCMCIA，强化 CDFS，支援 MMX 等，其中一些也可以从 Microsoft 的 Web 站上各别下载。当然，所有可用的修正程式都已经被 Microsoft 整合至 OSR2 中，所以请勿在 OSR2 中再次安装上述的修正程式。

OSR2 有什麽 bugs?

Bug # 1：EMM386 NOEMS 的问题。如果你使用 EMM386 记忆体管理程式，及 NOEMS 或 RAM 参数，当重新进入 DOS 模式时，upper memory 和 extended memory 都会不见。所有的装置驱动程式将被载入到 lowmemory(造成 low memory 不敷使用)。下面是一个造成这个错误的 config.sys 范例：DEVICE = C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS X = A000 - C7FF 解决方法：没有。但建议你使用旧版(前一版的 Windows95 或 DOS)的 EMM386.EXE 或许可以工作的较好。另一个建议是使用 AUTO 参数来代替 NOEMS 或 RAM。第三个建议是确定你有正确的载人 SMARTDRV。Bug # 2：Novell 网路 32 位元驱动程式的问题。这个问题刊在 1997.1.27 的 Communications Week 周刊。也可以参考下列网址：http://www.TechWeb comBug # 3：DirectX 本身存在有许多的问题。自从 DirectX 2 被整合至 OSR2(并且无法被移除)之後，便成为 OSR2 的问题之一。DirectX 目前最新的版本是 3A，并且可以自 Microsoft 下载下来使用。虽然关於 DirectX 的错误会造成怎样明确的影响目前并不清楚，但已經有许多人在研究这件事。Bug # 4：非英文版的 IO.SYS。这个问题只存在於非英文版的 OSR2。目前已知它存在於法文，义大利文，西班牙文，和德文版中，其它的版本尚不确定。但瑞典文版并没有这个问题。这个问题基本上是在 DOS7.1 下，传统记忆体最大只能到 560KB 的可用空间，这个问题出在 IO.SYS 档。如果你用英文版的 IO.SYS 来取代你的 IO.SYS，那个这个问题就会被修正。然而，使用英文版的 IO.SYS 也将得 DOS 的 1/O 及提示讯息全部变成英文。第二个改法 - 不想让 DOS 的 1/O 讯息变成英文，请参考：http://www.home.t - Online.de/home/Ralf.Buschmann/OSR2bug.htmBug # 5：硬碟使用空间之扇型图(pie chart)。似乎硬碟使用空间之扇型图之功能(在硬碟的图示按滑鼠右键，选内容)，并没有被更新来处理单一 partition 超过 2GB 的情况。如果 partition 大於 2GB，扇型图会将硬碟 2GB 以下的部份显示成空值。这个问题计并没有实际上的重要性。

後记

Windows95 OSR2 虽然不是一个全新的作业系统，但在 Microsoft 推出下一代的 Memphis 之前，也算是对老旧的 Windows95 做了一翻补强与改进。希望笔者这次的报导能对你有所帮助，下次见了，bye - bye。



江苏徐州
玩之宝娱乐有限公司

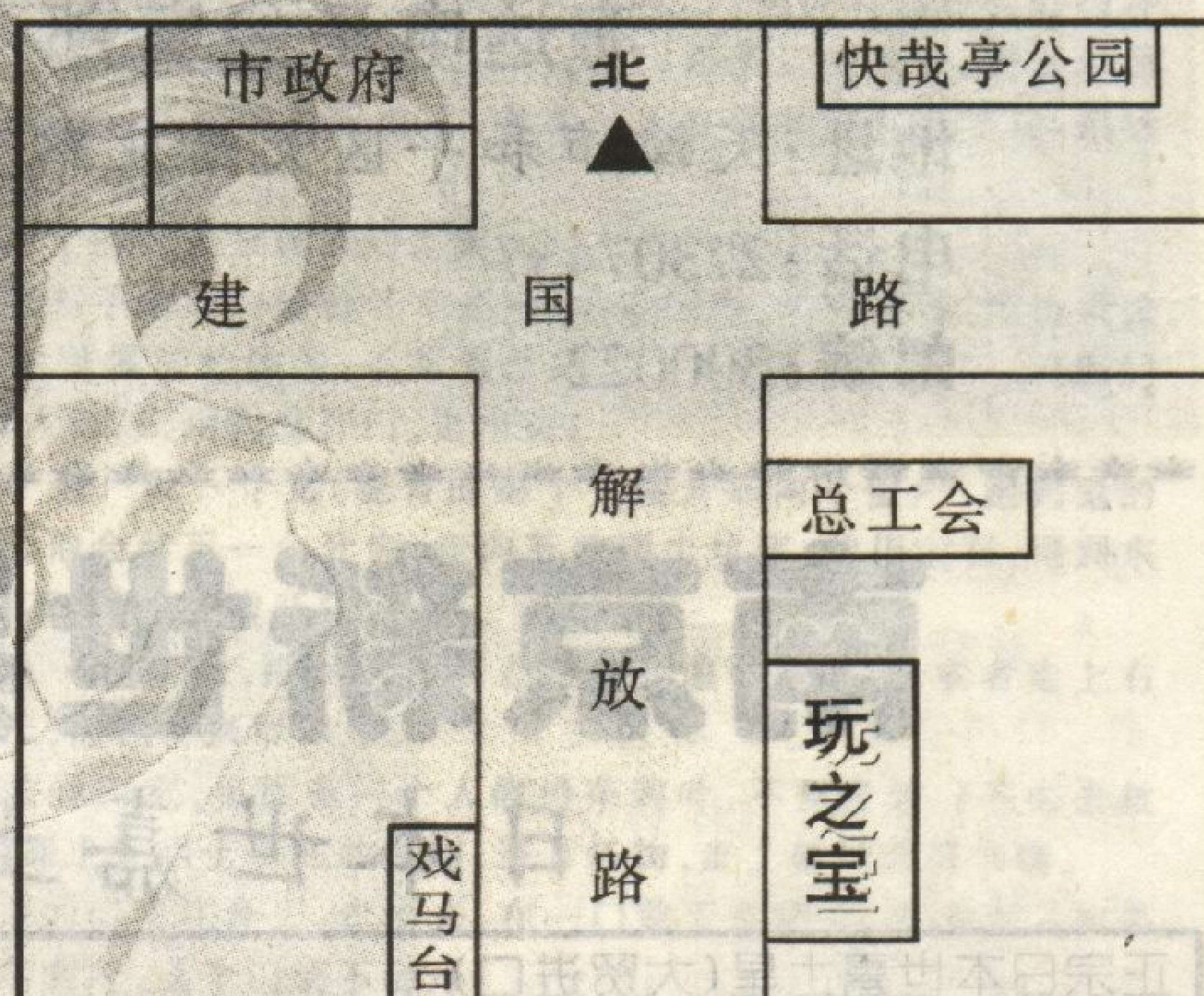
本公司为华东地区最大的电玩模型专营公司，雄厚的实力、良好的信誉、优质的服务、低廉的价格，为公司缔造出独一无二的典范形象。本公司现为香港志恒电子有限公司、香港嘉丽谷娱乐有限公司的国内总代理。欢迎各地电玩、模型经销商与我们取得联系，会有大大的惊喜！！！

电玩：土星机（日本原装） 1300元
索尼机（日本原装） 1400元
万信GB（日本原装） 330元
批发次世代主机及其周边设备
软件游戏十张就批
我是源头，价格低的让你不能相信！！！

模型：**97冬季巧手模型制作大赛现在报名！！！**
全国最大4轨70米赛道
奖品丰厚，土星、索尼随你挑！
日本：田宫，京商，长谷川
韩国：爱德美
国产：威龙、西西里、双星、福万、正德福、奥迪四驱
电动、油动一应俱全

请拨打电话：0516－3810028
等着你！！！

玩之宝，以玩为本





你在想什么？关于梦想、未来？……
童年也许正在你的笑声中欢渡，也许已随岁月深远……
但童年的天真纯挚和游戏的欢乐会令我们永生难忘。
玩之宝娱乐有限公司
在岁月的途中与你真诚邂逅，愿同赴理想，共享欢乐，做真心英雄……

玩之宝极限娱乐

WAN ZHI BAO BEST ENTERTAINMENT

地址：徐州市解放路71号 邮编：221000 电话：(0516)3810028
手机：(0)1395208700 传呼：(0516)38825678－6231 联系人：宋小姐

天津 海达

——只要了解海达就会相信海达

批发兼零售

多年老店,有众多客户称赞的信誉,从配件到整机,从世嘉卡到次世代光碟,品种应有尽有。最低价格的保证,只进精品,不售次货的信念,使海达有足够的实力,全方位地为每一位新老客户服务。以最低价大量批发次世代游戏光碟及各种游戏机,将实惠真正让给客户。

专业维修

本店具有长年维修各类游戏机的丰富经验,独特的调试手段,对次世代机最关键部件(光头)更有独到的维修技术,能使你的机器有效延长使用寿命并起死回生。

发烧器材

精品器材,高清晰度的彩电,彩监,PC-TV配上相对应的S端子,RGB端子,使游戏的视听享受达到极限,精品游戏配上精品器材,是发烧的更高层次。

海达电子经营部
地址:天津市和平区大沽北路2号
电话:27307457
邮编:300022

海达电器经营部
地址:天津市和平区哈密道1号
电话:27218594
邮编:300020

南京新世界 电子电器批发中心

日本世嘉土星机江苏、安徽总代理

商品	价格	商品	价格
正宗日本世嘉土星(大贸进口)	1500/台	超任一套(原装主机+原装博士七+双手柄+双电源)	1650/套
(保修半年+原装附件+直读+中文说明书)		索尼游戏机(日本)(原手柄+AV线+电源+直读)	1500/台
任天堂手掌机(送四节原装电池)	340/台	超任光碟机(送五张金碟至最近节目)	1300/台
GB彩屏手掌机(送四合原装卡+对打线)	850/台	N64主机(日本)(原手柄+电源+全部原装附件)	1300/台
16位世嘉手掌机(插普通MD卡、带彩屏)	900/台	N64光碟机(香港)(送58合1金碟一张+VCD功能)	2900/台
土星VCD解码卡(电影2.0版、丽音)	650/台		

本中心是四通国际贸易有限公司正式授权,销售日本正宗世嘉土星机及配件、软件在江苏、安徽两省的总代理,本中心长期专业批发零售次世代(土星、索尼、N64);超任机,各式磁碟机;光碟机,电脑学习机以及日本、美国、港台最新游戏机、游戏卡以及软件。讲究信誉、服务周到、品种齐全、大量批发,欢迎您加盟我们的行列,真正立于不败之地,共创未来。

批发门市部地址:南京中山东路113号 电话:025-4545355 联系人:卫先生
邮购门市部地址:南京中央路30-5号 电话:025-3603814 联系人:高云 邮编:210008
专营门市部地址:南京健康路185-2号 电话:025-6626111-305 联系人:谢小姐

各加盟分店

杨州小霸王专营店
地址:扬州市国庆路273号

常州电玩迎春精品店
地址:常州市小营前马山埠63-2号

泰州市新时代游戏机专卖店
地址:泰州市公园路122号

芜湖市公德林商店
地址:芜湖市新芜路36号

镇江利万家游戏机专卖店
地址:镇江市双井路9号

常州电玩新华精品屋
地址:南大街133号音像书店内

南京市百胜电子通讯器材分公司
地址:南京中央路226号

淮南市超腾多媒体电玩专卖店
地址:淮南市陈东路22号

常州飞龙电子商店
地址:常州市和平南路62号

常州佳韵电玩俱乐部
地址:常州市青果巷24号

合肥市梦幻游戏机专营店
地址:合服市安庆路156号

欢迎惠顾



瑞格电玩 中国脉搏中国心

REGAL TV GAME SHOP SHANGHAI

东风吹 战鼓擂
土星索尼 你找谁?

●上海地区首家土星行货销店

本公司已于10月起销售由四通国际公司代理之世嘉土星机,给予广大的支持客户更多更佳的消费保障与服务,购买土星请指定瑞格,才能买的放心,玩的安心。

●PS全制式2.0版本VCD解码卡独家上市

本公司是中国地区荣获指定代理销售的PS VCD解码卡,无论日、美、欧、亚或是中国版的主机均可外接使用。只需一秒钟即可安装完毕,不需改机,不伤主机。享受何必多花钱,您的主机可以立即提升为VCD播放功能,立即享受VCD的欢乐气氛。

●N64、SS、PS各款原厂游戏、配件,源源不绝

人在家中坐,能知电玩事。本店自开设电玩服务专线以来深获各地机迷好评,只要您拨021-63744003即可立即得知各种最新游戏节目,与电玩讯息,欢迎多加利用。

●你担心会变成游戏机的孤儿,电玩的弃婴吗?

没有主机维修部的瑞格电玩,已帮许多机主找回爱机的新生命。信用第一的瑞格以最专业的水准来维修SS、PS机,令您高枕无忧。

●堂堂上市DVD正版节目

如果您已有DVD机,令您烦恼找不到片源的情形不再发生,ALL CODE全区DVD正版节目已正式上市,各区之DVD机均适用,欢迎来电来函查询资料目录。另AV周边之TOSHIBA及SONY投影器。SNK之HMD帽式立体眼镜,详细资料备索。

重要安全通告

瑞格电玩浦东店,因房租期满已于10月迁离,现有增加普陀区中山店加大全线热忱优质服务行列。本店严正声明,除目前之卢湾,华山与普陀三家门市店外,以前未有任何分店在外,而陆续即将加入服务的新店都会在杂志上公布。

请各位爱护支持的机迷,小心勿受骗上当。

卢湾总店
地址:上海市黄陂南路719号
电话/传真:021-63744003
交通:公交17、24、109、大桥一线

普陀分店
地址:普陀区中山北路2595弄6号(物贸大厦对面)
电话:021-62059967转110
交通:69、40、229、224、73

静安华山店
地址:静安区华山路498号
邮编:200040 电话:021-62495392
公交:48、113、45、15、93、94、506(乌鲁木齐华山路口)

恭祝 圣诞佳节 新年快乐



四通国际贸易有限公司

STONE INTERNATIONAL TRADE CO.,LTD

尊敬的世嘉土星用户,您好!

敝公司作为日本世嘉公司(Sega Enterprises,Ltd)产土星主机、软件、周边设备及其他世嘉产品,现将敝公司的代理商/特约经销商和部分指定经销商公布如下:

黑龙江省:哈尔滨市奔腾电子经销部
电话:0451-2619605 联系人:赵先生

吉林省:长春恒宇科贸有限公司
电话:0431-5677065 联系人:夏先生

辽宁省:沈阳电精游戏专卖店
电话:024-6250074 联系人:高先生

内蒙古自治区:呼和浩特市乐乐游戏用品经销部
电话:0471-6968753 联系人:张先生

河北省:石家庄市英特游戏机销售中心
电话:0311-7763555 联系人:王先生

西北地区:西安市华诺公司
电话:029-7423276 联系人:赵女士

山东省:淄博市张店人民商场永兴门市部
电话:0533-2183989-4055 联系人:闫女士

河南省:河南美佳实业发展有限公司
电话:0371-5951410 联系人:王先生

四川省:成都天意科技开发有限公司
电话:01398023627 联系人:王先生

江苏省、安徽省:南京新世界电子电器批发中心
电话:025-3603814 联系人:卫先生

湖南省:长沙益友工业贸易有限责任公司
电话:01397310081 联系人:徐先生

福建省:福州外星电子玩具有限公司
电话:0591-3344888 联系人:高小姐

云南省:昆明惠财电子有限责任公司
电话:01398719959 联系人:何先生

辽宁锦州市飞达电子学习机商店
电话:0416-2132149 联系人:曹先生

黑龙江大庆市裕欣游戏机专卖店
电话:0459-6333854 联系人:李先生

河北石家庄市长安英特游戏精品店
电话:0311-9059720 联系人:王先生

河北邯郸市新时代家庭游戏学习机商店
电话:0310-3089634 联系人:郭先生

河北邯郸市桥西艺海琴行
电话:0319-2224544 联系人:陈先生

河北保定次世代家店经销部
联系人:付先生

江苏常州飞龙电子商店
地址:和平地路62号 联系人:李先生

江苏泰州市新时代游戏机专卖店
地址:公园路122号 联系人:马先生

江苏扬州市小霸王专卖店
地址:国庆北路273号 联系人:王先生

江苏镇江市利万家游戏精品专卖店
地址:双井路9号 联系人:董先生

江苏常州市城市规划咨询公司精品电玩迎春店
地址:小营前马山埠63-2号 联系人:钱先生

江苏常州市城市规划咨询公司精品电玩新华店
地址:南大街133号 联系人:钱先生

江苏南京市新世界游戏机专营店
地址:中央路30-5号 联系人:卫先生

江苏南京新世界留易商行
地址:中山东路113号 联系人:卫先生

安徽淮南市超腾多媒体电玩专营店
地址:陈东路22号 联系人:胡先生

云南昆明艺宝通商贸有限公司
电话:0871-8313873 联系人:段先生

四川简阳市西南通讯器材经营部
电话:0832-9005941 联系人:薛先生

湖南长沙友联游戏中心
电话:0731-4427424 联系人:王小姐

湖南长沙友联游戏中心分部
电话:0731-4114679 联系人:李小姐

湖北武汉市超时空游戏家庭
电话:027-2823879 任先生

贵州贵阳市华睿游戏专营店
电话:0851-5861147 联系人:陈小姐

山东潍坊市潍美商泉水电器批发商行
电话:0536-8369122

山东青岛市新华服装部
电话:0532-4638620

山东青岛市小霸王专卖店
电话:0532-7893833

山东济南市三利电子游戏、软件专营店
电话:0531-6944641-9600

山东威海市学生电脑服务中心
电话:0631-126-8996212

山东烟台步步高电子专卖店
电话:0535-6649211

山东威海步步高电子专卖店
电话:0631-5228156

山东滨洲市圣龙游戏专卖店
电话:0543-9028880

山东烟台莱阳市迎春书画店电子音像城
电话:0535-7211780

山东济南圣龙电子游戏专卖店
电话:0531-7965397

山东东营市新产品推广中心
电话:0546-8778441

天津市心跳电玩
电话:022-27215994 联系人:刘先生

天津市海天家店经营部
电话:022-24214161-4120 联系人:刘先生

北京金太阳游戏精品店
电话:010-64042473 联系人:周先生

北京卡姆乐屋游戏机专卖店
电话:010-64042628 联系人:王先生

北京智慧游戏机专卖店
电话:010-64076291 联系人:刘先生

北京神思游戏机专卖店
电话:010-64024871 联系人:万先生

北京华顺成五金机电销售中心
电话:010-66163140 联系人:纪先生

北京腾达游戏店
电话:010-63153732 联系人:杨先生

北京新亚游戏销售中心
电话:010-64019402 联系人:苏先生

北京天地博伟商贸中心
电话:010-62575727 联系人:郑先生

北京千里马游戏厅
电话:010-68807847 联系人:高先生

北京华宇游戏专卖店
电话:010-64022743 联系人:刘女士

北京明星游戏精品总店
电话:010-64027710 联系人:王先生

北京游戏家庭专卖店
电话:010-64028873 联系人:陈先生

北京魔界屋精品店
电话:010-64021737 联系人:张先生

北京比伦游戏机店
电话:010-64015208 联系人:肖先生

北京锐讯达科技有限责任公司
电话:010-64134932 联系人:张先生

北京深峰科贸公司
电话:010-68519835 联系人:魏先生

北京贯世企业有限公司
电话:010-65257284 联系人:柴先生

北京龙光照像器材商店
电话:010-64035664 联系人:郝先生

敝公司继续诚征各地指定经销商,我们期待着您的来电或来函接洽。

敝公司代理的世嘉土星产品均为日本原装进口,配有敝公司防伪标记和销售标识,中文说明书和(主机)保修卡。维修中心在北京,光头保修三个月,主机保修六个月。

敝公司将继续办理邮购业务,主机为标准配置,同时配有四张正版软件。另有周边设备和各种软件,如有需要请先电话垂询为盼。邮购费主机每台加100元,周边设备每个加50元,软件每个加15元。

地址:北京海淀大街2号四通大厦五层
邮编:100080
电话:010-62610155
传真:010-62610154
联系人:左源、王爱红(邮购部)

广大读者的福音·广大读者的福音·广大读者的福音



电子游戏与电脑游戏 97年上半年合订本 将于12月登场



定价:28.00元

自从本刊今年年初推出"集刊标 中大奖"的活动以后,在广大读者中引起了热烈响应,其程度是我们始料不及的。许多读者反应因为某些原因没有买齐我们上半年中的所有杂志,所以无法参加"集刊标 中大奖"的活动,为此我们曾经在杂志中保证过"一定会有补救措施",这就是《97年上半年合订本》的提前登场。

在这次的《97年上半年合订本》中汇集了97年上半年杂志的所有内容,并且还会把上半年中的"刊标"全部奉献给热心的读者。另外,这次刊标将以独立页的形式出现,不会影响到本书的收藏效果,而且就算是集齐上半年杂志的读者也可用合订本中的刊标,这样就不会破坏杂志的整体效果。

本书汇集97年上半年杂志所有内容(不包括广告),大16开本,400页,印刷精美,质量一流,封面经重新设计(见左图),采用高级进口铜版纸,实为收藏之珍品!

邮购地址:西安市雁塔路南段11号
现代电子技术发行部 邮编:710054
咨询电话:029-5511930

秘技无限·秘技无限·秘技无限

秘技无限 续再续!

自本刊推出《秘技宝典·续》一书以来,不断收到各界玩友的来信及来电,其中有不少反映虽然该书对次世代游戏秘技已有了较为全面和详尽的介绍,但对于其他机种却未能收录在内,所以不免有美中不足之嫌。为了弥补这一遗憾,本编辑部将推出一本囊括PS、SS外各机种秘技的书籍!该书旨在弥补《秘技宝典·续》的不足,书中除秘技(包括97年最新游戏的秘技)外,还有多种精采的内容。请诸位玩友放心,该书的目的主要是为了酬谢大家对本刊的支持与帮助,虽容量超大,但价格将极为低廉,相信能令所有读者满意!

该书预计于年内推出,敬请留意!

《秘技宝典·续》

该书是北京电脑工作室与"名品消费"杂志社合作期间于96年底编辑完成的,可以说是《'96典藏本》的姐妹篇。

次世代主机已经是现在游戏机发展的主流,向这个方向过渡势在必然,而《秘技宝典·续》一书正是顺应这一潮流,为广大玩家迈入一个崭新的游戏时代提供可靠的向导。本书中收录了PS、SS两大次世代主机自推出以来至96年底的全部游戏,既有简洁明了的介绍又有方便实用的秘技,既可作为游戏目录以便查阅,也可作为攻关时的左膀右臂,高水平的玩家不可不备。



《秘技宝典·续》版式设计新颖,封面华丽,并在国内电玩书籍中首开先河,创造性的采用了"束腰",可与任何典藏书籍相媲美。有意购买者请与北京电脑工作室联系,免收邮费。

定价:18.80元

邮购地址:西安市雁塔路南段11号
现代电子技术发行部 邮编:710054
咨询电话:029-5511930

玩家最后的收藏机会

紧急通知

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》总括96年大部分精典游戏，共收录攻略30篇，并分别从出招、系统、故事、流程等多角度进行介绍，文字流畅，简明实用。本书面市以来受到各界的广泛好评，许多城市已然脱销。本编辑部现仅存少量存货，望有意邮购的读者尽速汇款至北京电脑工作室！

因为这是本刊第一次编辑的游戏方面的书刊，极具收藏价值。编辑部特决定对汇款邮购此书的朋友们免收邮费，也就是说各位只需22元便可获得《'96典藏本》。

存货不多，欲购从速！切勿乱汇款，以免造成不必要的损失。

好消息·好消息·好消息

《'96年合订本》即将上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到1996年7月至12月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

《合订本》汇集了96年本杂志的所有内容，大16开本，480页。封面封底经过重新设计，非常精美。

每本**28**元

物超所值　永久珍藏

致读者

本刊自内文增至96页之后，又于11月号起将彩页变为4封12彩(仍附送大幅海报)，而定价不变，这使得杂志的内在质量又有所提高，同时也再次证明了本刊全心全意为读者服务、不谋私利的一贯宗旨。

对于邮购杂志及我编辑部推出的其它游戏丛书的读者，我们将免收邮费及挂号费！

请注意，邮购地址为：西安市雁塔路南段11号　发行部(收)　邮编：710054

电话：029－5511930　联系人：张立新

你买了没有？

不要错过，快来参与，机会就在眼前！

集刊标　中大奖

为酬谢广大读者的厚爱与支持，本刊自97年1月起将举行"集刊标、中大奖"的抽奖活动。刊标的位置是在每期杂志目录页的右下角，请读者将其剪下妥善保存，至97年12月只要读者集齐1－12月的所有标刊，并按要求(具体要求本刊会在12月号杂志上向读者说明)寄至北京电脑工作室，便有机会获得大奖。

特等奖：一名　多媒体586电脑

一等奖：一名　多媒体486电脑

二等奖：三名　世嘉土星或索尼PS

三等奖：五名　超级任天堂16位机

参予奖：一百名　原版电脑光盘1张(套)

幸运奖：五千名《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》

二十万元大派送！

好运在等待着你！

招聘启示

因工作需要，本编辑部现诚聘以下人员：

1. 编辑三名(专职)

条件：大专以上学历，对电子游戏与电脑游戏有一定的了解，吃苦耐劳，有责任心。

2. 翻译一名(兼职)

条件：大专以上学历，精通日语，有电子游戏或电脑游戏方面经验者优先考虑。

3. 电脑排版一名(专职)

条件：有相关工作经验两年以上，精通WITS排版系统。

应聘方式如下：

请应聘者将学历证书复印件及个人简历寄至编辑部，注明应聘项目，字迹清晰工整。

地址：西安市雁塔路南段11号　邮编：710054

电话：029－5511930　联系人：张先生

一经录用　待遇从优



予約開始！

るろうに剣心™

—明治剣客浪漫譚—

十勇士陰謀編

'97年12月発売予定
標準価格5,800円(税抜)
SCPS 10048

以RPG形式推出的全新感觉的“浪客剑心”是否会令玩者满意呢？





■统一刊号: ISSN 1004-373X / CN61-1224/TN　■定价: 6.50元